

Les élèves de la 5^{ème} 4
et leur professeur Mme Sihame Bouchaouir



À l'origine de ces contes...

Il était une fois, dans une ville alsacienne, la merveilleuse Colmar, une pléiade d'élèves de cinquième bien décidés à s'évader durant le confinement. Ils prirent leur stylo enchanté et résolurent avec engouement de célébrer l'Orient. Leur Marraine, la Bibliothèque nationale de France, traça la voie à suivre vers leurs Mille et Une Nuits...

Bonne lecture !

Nausatou, princesse de la lune

Il était une fois Nausatou, une princesse d'un palais céleste du Sud de l'Orient. Elle était d'une beauté incroyable : des yeux bleu lagon, un sourire d'ange et des cheveux couleur or. Toutes ses robes lui allaient à merveille mais cela ne lui suffisait pas... elle avait envie d'aventures !

Un jour, elle eut envie de devenir quelqu'un d'autre, de découvrir d'autres pays, de rencontrer d'autres personnes. Son père, le roi, lui raconta que le pays du croissant de lune était sous l'emprise d'un démon impitoyable. C'était pour elle l'occasion rêvée de prendre un nouveau départ, de quitter son territoire et d'aller à la découverte de ce pays d'Asie !

Le lendemain, à l'aube, elle prit la direction du pays au croissant de lune. Au bout de plusieurs heures de marche, un oiseau fantastique se posa devant elle. Elle reconnut tout de suite le merveilleux Simorgh. Il avait des ailes aussi grandes qu'un homme, les plumes aux couleurs de l'arc-en-ciel, une queue longue et souple, un bec aussi lumineux que le soleil et surtout des griffes aussi puissantes que celles d'un lion.

L'oiseau ne voulant pas la laisser passer, Nausatou décida de prendre son temps pour l'apprivoiser. Cela lui prit plusieurs jours. La princesse réussit à créer une grande complicité avec le magnifique oiseau. Le Simorgh l'emmena jusqu'au pays au croissant de lune.

Il la déposa devant le château de la princesse à l'imagination inépuisable. Elle s'appelait Layla. Elle était vêtue d'une majestueuse robe bordée de mille couleurs. La princesse aux cheveux châtain l'emmena dans son salon :

- Bonjour, jeune fille, assieds-toi, déclara la princesse.
- Bonjour, merci pour votre accueil. Puis-je vous poser une question ? interrogea Nausatou.
- Bien entendu, assura la princesse très curieuse.
- Savez-vous comment combattre ce démon qui emprisonne votre pays ? demanda la princesse Nausatou.
- Oui, il y en a une mais hélas... commença la princesse du pays.

- Comment ça ? Que se passe-t-il ? coupa Nausatou.

- Il y en a une mais seule une princesse courageuse et désintéressée peut combattre le démon ! Toutes les précédentes ont échoué, informa la princesse.

- Moi Nausatou princesse d'un pays d'Orient, je vais essayer de sauver votre pays ! affirma-t-elle.

- Que faut-t-il faire pour le combattre ce terrible démon sans cœur ? demanda Nausatou.

- Je vais t'expliquer très précisément comment faire. Demain très tôt, tu devras te rendre à l'Ouest du pays, cueillir la fleur qui ne vit qu'un jour. Tu devras retourner au village pour créer un parfum ensorcelant en mélangeant cette fleur avec celle de safran que voici. Ensuite, tu te rendras dans la cachette du démon pour lui asperger le visage. Cela va l'endormir. Mais attention : tu auras seulement dix minutes pour le poignarder avec sa propre dague incrustée de mille pierreries. Et seulement le lendemain, tu sauras si tu as réussi. Mais si tu échoues, tu seras immédiatement tuée ! En attendant demain, tu seras logée dans une chambre du château.

Nausatou sentait une grande pression sur ses épaules.

Le lendemain, elle partit très tôt. Elle fit l'aller-retour pour trouver la fleur qui ne vit qu'un jour. Elle créa le parfum ensorcelant. Elle remarqua que la nuit commençait à tomber. Pour arriver plus vite devant la grotte, elle décida de chevaucher son oiseau. Elle entra sans bruit dans la caverne et découvrit le démon. Il était vêtu d'une longue tunique noire avec une poche déchirée sur le côté droit. Elle vit un objet brillant dépassé de sa poche.

Elle se faufila pour l'asperger avec son parfum. Le démon s'endormit. La courageuse Nausatou chercha la dague dans sa poche mais en trouva deux. L'une avec une émeraude au centre et l'autre avec mille pierreries. Elle hésita longuement mais se rappela les consignes de Layla. Elle prit celle qui était incrustée de mille pierreries et le poignarda. Il succomba à sa blessure.

Elle rentra au château où elle était attendue par Layla et lui raconta son aventure. Elle se coucha, très angoissée à l'idée de s'être trompée de dague.

Le lendemain, elle fut convoquée sur la place où toutes les précédentes princesses avaient été exécutées. On l'appela sur scène. L'aventureuse Nausatou monta sur scène avec la boule au ventre. Et là... Layla lui annonça qu'elle avait réussi à lever la malédiction et à tuer le démon !

En remerciements, les habitants du pays la nommèrent, Nausatou, princesse de la lune. Ils lui offrirent la dague avec laquelle elle avait poignardé le démon. La princesse Layla lui offrit une fleur de safran comme signe de reconnaissance. Les deux princesses devinrent des amies inséparables.

La nouvelle princesse du pays au croissant de lune exigea que cette histoire soit écrite en **lettres d'or** dans les annales du royaume.

Élise BERTHOLD

À la recherche du Prince à la coiffe d'or

Il était une fois une jeune sultane qui quitta le lieu où elle vivait pour partir à la recherche d'un prince, plus précisément le Prince à la coiffe d'or. Cet homme était digne de ces attentes car il était déjà maître d'un royaume, la majestueuse Cité d'or et d'argent. Elle brillait de mille feux.

Le prince était courtois et riche mais très occupé à chercher la formule magique pour ouvrir la grotte des voleurs. Il entama un long et périlleux voyage. Après quelques jours de marche, il croisa la route de la princesse. Ils parlèrent tous les deux de leur recherche. Elle lui déclara sa flamme. Ils se mirent d'accord pour finir le voyage ensemble.

La sultane, fatiguée, décida de se reposer dans son hamac suspendu dans les arbres. Tout à coup, un effroyable loup fit son apparition. Par ces gestes, le vaillant chevalier surgit derrière l'arbre où dormait la princesse. Il combattit le loup à la corne maléfique d'un coup d'épée avec une rage d'une puissance indéfinissable. Il le transperça, faisant sortir ses boyaux pour mettre fin à sa vie. La jeune femme le remercia chaleureusement. En l'observant, il en tomba éperdument amoureux.

Après cette épreuve périlleuse, ils se rendirent dans la magnifique Cité d'or et d'argent. Le prince continua ses recherches sur la formule magique qui lui permettrait d'ouvrir la grotte aux trésors cachés. Il était heureux avec la sultane.

Le jour tant attendu des noces arriva. Ils se promirent un amour éternel, puis partirent en voyage de noces pour célébrer leur union. Leur aventure fut magique : ils se promenaient en riant, échangeaient sur leur vie future... Tout à coup, le prince embrassa langoureusement la princesse, et là, derrière elle, sur le tronc d'un arbre, une phrase énigmatique était gravée en **lettres d'or**. Le prince était convaincu que la destinée lui souriait enfin. Impatient de savoir ce que cela signifiait, ils coururent vers la grotte puis prononcèrent ensemble la formule magique : « Adra Kadra. »

Tout à coup, une porte apparut au milieu de la roche et s'ouvrit : des bijoux ainsi que de l'or à profusion s'entassaient à l'intérieur !

Reconnaissante d'avoir partagé avec elle ce secret, la sultane lui offrit son bien le plus précieux : le livre aux pages bleues. Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.

Kélyan BUGMANN

Badra et la tortue d'or

Il était une fois, dans un village de pêcheurs proche de la mer d'Oman, une jeune orpheline nommée Badra qui menait une piètre vie. Son logement n'était qu'un tas de pierres balayé par les vents et laissant entrer le sable. Elle était connue de tous pour son courage et sa malice car elle n'hésitait pas à défendre les villageois contre les attaques répétitives de brigands et trouvait sans cesse des subterfuges pour les empêcher de voler le fruit de leur travail. Quand Badra se promenait dans le village, on la reconnaissait bien grâce à une broche en bois, héritage de sa grand-mère, qu'elle portait tout le temps dans ses cheveux. Malheureusement, Badra souffrait de cette pauvreté et rêvait d'une existence plus heureuse.

Comme chaque soir, au centre du village, le sage réunissait les habitants autour du feu et leur contait une histoire. C'est là que Badra apprit l'existence de la Cité d'or et d'argent ainsi que de la tortue d'or qui y vivait et qui exauçait tous les vœux. En rentrant chez elle, cette nuit-là, Badra prit une décision importante.

Alors que le soleil n'était pas encore levé et que le village dormait paisiblement, Badra, sans prévenir personne, quitta son domicile et s'enfonça dans le désert. Après des heures de marche sous un soleil de plomb, elle vit apparaître des montagnes de bijoux et de pièces d'or autour d'elle. Passé le moment de l'émerveillement, elle se précipita dessus et... que du sable, un autre tas et encore du sable ! Elle fit de même avec tous les tas et se rendit compte que tout ceci n'était que mirage. Déçue et épuisée, elle s'endormit.

Badra se réveilla dans un endroit inconnu. Elle regarda autour d'elle et constata qu'elle était dans une tente. Une vieille femme s'approcha d'elle et lui demanda quelle était sa quête pour s'aventurer si profondément dans le désert. Badra vit qu'elle pouvait lui faire confiance et lui expliqua qu'elle était à la recherche de la Cité d'or et d'argent pour trouver la tortue d'or qui exauçait les vœux. La vieille femme connaissait cette cité et le danger qui y régnait. Mais pour autant, elle n'en informa pas Badra. Après avoir repris des forces et reçu les indications pour atteindre la cité, Badra voulut se mettre en route mais la vieille femme la retint. Elle lui tendit un flacon et prononça ces mots : « Tiens, prends cette fiole. Son contenu transforme les cœurs les plus sombres en cœurs lumineux. » Badra remercia la vieille femme sans comprendre ce que cela signifiait, puis elle se mit en route.

À la nuit tombée, elle arriva dans un village et demanda l'hospitalité à un homme. Celui-ci fit mine de réfléchir et accepta. L'homme habitait une maison spacieuse ; il lui servit un repas sur un plateau d'argent ; la nourriture y était abondante. Badra en profita pour lui raconter son épopée. Puis elle alla se coucher dans un lit avec des draps en soie. Sans le savoir, Badra s'était adressée à l'un des brigands qui volait son village et celui-ci était également un serviteur du Diable El Shaitan qui gouvernait la Cité d'or et d'argent. Il avait reconnu Badra à cause de sa broche en bois et prévenu son Maître de l'arrivée imminente de la jeune fille dans sa cité. Le lendemain, celle-ci se réveilla tôt. Mais au moment d'ouvrir la porte, elle ne bougea point. Badra cria : « Oh Diable, laissez-moi sortir ! ». Le brigand lui répondit : « Ce n'est pas moi le Diable, mais celui qui vous aura comme esclave. » Sitôt sa phrase terminée, la porte s'ouvrit à la volée et deux gardes s'emparèrent de Badra. La jeune fille fut escortée jusqu'à la Cité d'or et d'argent où elle fut jetée dans une geôle en haut d'une tour.

De là, elle avait une vue imprenable sur la cité. Tout n'était que palais d'argent recouverts de dômes en or, tous plus majestueux les uns que les autres. Cependant l'ambiance régnant dans la cité allait à l'encontre de la beauté de ces lieux. Les habitants semblaient apeurés. Badra ne comprenait pas pourquoi. En réalité, le Diable faisait régner la terreur auprès des villageois : chaque jour, ils devaient lui payer une taxe pour avoir le droit de vivre dans sa cité. S'ils ne le faisaient pas, les gardes d'El Shaitan jetaient les habitants sans vivres en plein désert. Sa fortune, elle, provenait de la tortue d'or qu'il avait capturée et emprisonnée. Celle-ci devait réaliser tous ses désirs. Mais à chaque vœu exaucé, la tortue perdait une écaille de sa carapace d'or. Elle était en réel danger !

D'un seul coup, Badra fut surprise par une voix grave qui la salua. Il s'agissait du Diable en personne qui était venu lui rendre visite. À la vue de son regard noir, Badra prit peur et se prosterna machinalement devant lui. El Shaitan demanda : « Que venez-vous faire dans ma cité ? ». Badra lui répondit d'un ton assuré qu'elle était venue chercher la tortue d'or. Le Diable partit dans un éclat de rire qui mit Badra dans une telle colère qu'elle se précipita sur la grille de sa geôle. À ce moment-là, El Shaitan vit la fiole accrochée à la ceinture de la jeune fille. Intrigué, celui-ci lui demanda ce qu'elle contenait. Badra se souvint alors des mots de la vieille femme lorsqu'elle lui avait donné la fiole. « Un merveilleux élixir ! En voulez-vous ? » répondit Badra. Sans se faire prier, le Diable saisit la fiole tendue par la jeune fille et but son contenu d'un trait. D'un seul coup,

un rayon de lumière blanche jaillit, transperça El Shaitan en plein cœur et disparut. Encore sous le choc, Badra leva timidement la tête et regarda en direction du Diable. Là, elle vit que son regard avait changé. Il était devenu bienveillant, ses yeux étaient emplis de sagesse, son cœur était devenu bon. Prenant conscience de ce qui venait de lui arriver, El Shaitan fit libérer Badra sur le champ et comme elle l'avait demandé auparavant, elle fut conduite auprès de la tortue d'or. Voyant l'état désastreux de la tortue, Badra demanda à ce qu'elle soit libérée. El Shaitan accepta sa demande et la tortue baissa la tête devant Badra en signe de reconnaissance.

*Pour avoir libéré le peuple de son démon, Badra fut couronnée reine de la **Cité d'or** et d'argent. El Shaitan et la tortue d'or restèrent aux côtés de la jeune fille jusqu'à la fin de son règne. Le peuple connut enfin le bonheur et Badra une vie bien meilleure.*

Timothé DAUVILLIE

Le fils d'Alí Baba et la grotte périlleuse

Il était une fois, dans une ville de Perse, Kashma, le fils d'Alí Baba. Il avait épousé Morgiane, l'ancienne esclave de son père qui lui avait sauvé la vie auparavant. Il était devenu un grand vendeur de safran et ses épices étaient uniques : personne n'en cultivait d'aussi raffinées. Un jour, son père qui commençait à avoir un certain âge, lui demanda un service : finir ce qu'il avait commencé en fermant à tout jamais la grotte des quarante voleurs ! Alors il partit accomplir cette mission et laissa toute seule sa femme qui attendait leur enfant.

Kashma marcha pendant des heures et des heures. Il suivit le chemin dessiné sur la carte que son père lui avait donnée quand tout à coup, il se retrouva nez à nez avec un mur d'une taille gigantesque. Des signes étaient gravés sur sa façade. Le jeune aventurier était persuadé que c'étaient des hiéroglyphes. Il les avait étudiés plus jeune mais ne savait plus les lire. Il commença à faire nuit. Il pensa qu'une bonne nuit de sommeil l'aiderait à trouver une solution.

Le lendemain matin, il n'avait toujours pas trouvé ce que ces symboles signifiaient mais il se souvint qu'il avait un carnet de traduction des hiéroglyphes dans son sac, héritage de son père. Le texte disait : « Tape deux fois dans le cercle rouge avec ta main droite ». Il aperçut le cercle rouge qui était à côté des hiéroglyphes. Et soudain, une échelle sortit du sol !

Après l'avoir escaladée, quand il fut de l'autre côté du mur, il vit par terre une dague incrustée de pierres précieuses et comprit qu'il ne pouvait pas aller plus loin sans la retirer du sol.

Soudain, il sentit une forte rafale de vent : il leva la tête et vit un dragon voler. Il était très effrayant et ses écailles rouge sang lui faisait penser au diable : il avait des griffes et des dents acérées, une taille imposante... Il incarnait la terreur ! Le dragon cracha du feu en sa direction mais il esquiva en faisant une roulade. Kashma essaya de contre-attaquer mais sans succès car ses écailles étaient tellement dures qu'elles fendirent la lame de l'épée. Le dragon était de plus en plus dangereux. Kashma ne resterait pas éternellement en vie, alors il essaya de trouver son point faible quand tout à coup il aperçut une belle émeraude d'un vert véronèse qui brillait sur son front : il devait tenter le coup sinon c'était la fin pour lui. Il prit appui sur un rocher pour sauter et lui planta le reste de son épée dans le front. Le dragon tomba dans un cri strident et mourut.

Kashma alla s'emparer de la dague mais celle-ci resta toujours coincée au sol et juste à côté était creusée une forme hexagonale. Il essaya une dernière fois de décrocher la dague du sol mais sans succès et soudain il entendit un bruit aigu derrière lui : il se retourna et vit l'émeraude au sol qui venait de tomber de la tête du dragon. Il remarqua qu'elle avait la même forme que celle à côté de la dague. Il prit la pierre précieuse et l'incrusta dedans. Rien ne bougea ! Il essaya de la retirer encore une fois et cette fois-ci fut la bonne : la dague se décrocha laissant apparaître des diamants, des rubis, des saphirs et les mêmes émeraudes que le dragon avait sur son front. Il prit la dague dans sa main afin de l'offrir ensuite à Morgiane pour se faire pardonner de son absence.

Le fils d'Alí Baba continua sa route et arriva finalement devant la grotte férocegardée par un gigantesque chien très particulier... Celui-ci avait cinq têtes et un parchemin attaché autour du cou. Le chien avait un filet de bave qui dépassait de chaque tête. La bête le chargea, il essaya d'esquiver mais le monstre réussit à lui arracher un peu de chair de son épaule. Kashma riposta avec son épée et lui coupa la tête mais deux autres repoussèrent immédiatement. Le chien chargea de nouveau mais cette fois-ci la blessure fut plus violente et il perdit un orteil. Kashma poussa un cri et son épée tomba mais il continua à se battre car il avait encore la dague en sa possession. Il courut dans sa direction et la lui planta dans le cœur. Tout à coup, toutes les pierreries se logèrent une après l'autre dans le corps du chien avant de disparaître. Seul le collier avec le parchemin tomba par terre. Il lut le parchemin qui contenait un texte mystérieux : « Orge ouvre-toi ! » Kashma avait découvert la nouvelle formule magique de la grotte.

À présent, il devait atteindre la Tour dans les nuages. Son père Alí Baba lui avait tout expliqué dans les moindres détails : il devrait prendre une poignée de pistil de safran et un Simorgh apparaîtrait. Il essaya et soudain il vit ce bel oiseau dans le ciel. Il était magnifique, d'un beau rouge vif. Il monta sur son dos puis l'oiseau s'envola. Ce Simorgh l'emmena au sommet de la Tour dans les nuages où il récupéra la clé d'accès à la grotte, mais quand il s'apprêta à partir, il vit une femme qui sanglotait en bas de la tour. Il s'approcha d'elle et remarqua que c'était sa femme, Morgiane. Elle courut dans ses bras. Après ces moments émouvants, il se rappela qu'il devait finir ce qu'il avait commencé : retourner à la grotte avec la clé et fermer cet antre à jamais avec ses fabuleux trésors.

Pour se faire pardonner de son absence, le fils d'Alí Baba donna la dague à Morgiane. Même sans ornements, elle ravit sa femme. Elle l'embrassa chaleureusement. Ils vécurent très heureux avec leur enfant.

Louis EHRHARDT

Le poète bègue

Il était une fois, un poète bègue nommé Nadir. Ce dernier vivait dans une petite maison située en Irak mais rêvait de découvrir d'autres contrées afin de déclamer ses poèmes car ici, personne ne voulait les écouter. Nadir bégayait fortement. Il décida d'aller en Syrie puis en Tunisie.

Le poète prit ses affaires et monta sur un tapis volant qui l'emmena en Syrie. Jusqu'ici tout allait bien. Il était très motivé et heureux de faire découvrir ses poèmes mais Nadir bégayait toujours autant. Il décida donc de s'entraîner à déclamer ses poèmes sans bégayer.

Il était enfin arrivé en Syrie et remarqua que son tapis volant commença à ralentir alors il décida de le poser par terre et marcha jusqu'à la mer Méditerranée. En marchant, Nadir croisa une personne qui lui fit signe de s'approcher. Le poète s'avança et l'inconnu lui dit : « Je sais que vous bégayez donc j'ai une proposition à vous faire : si vous arrivez à dompter ce chameau vous obtiendrez une potion magique. Grâce à cette potion vous ne bégayerez plus jamais ! Acceptez-vous ma proposition ? ».

Le poète accepta tout de suite. Comme il aimait les animaux, il réussit à dompter le chameau avec succès. Cet homme lui donna donc la potion. Il but la boisson et reprit son chemin vers la mer.

Le poète bègue fut enfin devant la mer mais il n'y avait aucun bateau. Il n'avait pas le choix : il se rendrait en Tunisie à la nage. En traversant cette mer, Nadir rencontra plusieurs problèmes. Par exemple, il avait du mal à respirer. Tout à coup, un requin tourna autour de lui. Le poète était terrifié. Par chance, ce dernier aperçut un bateau. Le capitaine lui fit signe de s'approcher en naviguant vers lui. Il monta vite sur le bateau et le remercia de tout son cœur ! Le navire continua sa traversée avec Nadir à bord jusqu'en Tunisie.

Après toutes ces péripéties, Nadir arriva enfin en Tunisie ! Il laissa éclater sa joie en riant aux éclats. Il était très pressé de pouvoir déclamer ses beaux poèmes devant un auditoire. Nadir se rendit sur la place publique du village et commença à réciter ses poèmes. Au début, personne ne faisait attention à lui. Après quelques minutes, les passants s'arrêtèrent. La place était remplie, d'enfants surtout. En l'écoutant, ces passants avaient le sourire aux lèvres. Les filles

portaient des robes et les garçons étaient pieds nus. Le poète déclamaient ses poèmes sans bégayer devant un public conquis. Il était heureux de vivre enfin de sa passion. D'ailleurs, il vous offre cher lecteur ce poème :

*Partant pour un long voyage,
J'ai préparé tous mes bagages,
Espérant déclamer mes poèmes
Devant un public qui les aime.*

*J'ai traversé plusieurs pays,
Accompagné de mon tapis...
J'ai dû dompter un chameau,
Et ai même pris un bateau.*

*Arrivant sur ces belles contrées,
Que j'ai tout de suite appréciées
Je me sens comme sur un nuage,
Au paradis, avec ces beaux paysages !*

Inès FAETIBOLT

Emín le marin

Emín le marin vivait sur son bateau dans la mer des anges noirs. Cet endroit ne lui plaisait plus du tout. Son unique moyen de subsistance était la pêche. Sur son bateau, le confort était inexistant. Il était vêtu de vêtements souillés et déchirés car il n'avait pas beaucoup d'argent.

Un jour, il entendit parler d'un pays qui serait apparemment enchanté. Cette idée le hantait. Il décida de s'y aventurer. Il espérait trouver tout ce dont il avait besoin.

Le marin prépara alors ses affaires pour son périple. Tout ce qu'il avait sur lui pour se faire reconnaître ce n'était qu'une simple fleur de safran.

C'est alors que son périple commença. Au bout de quelques heures, il aperçut au loin une plage. Alors il s'en approcha et vit que ce n'était pas une plage mais une mer de sable. Il comprit alors à ce moment précis que cela serait une vraie épreuve.

Soudain, il croisa un groupe de plusieurs oiseaux dont un, à ses yeux, très spécial. C'était un simorgh, un oiseau très rare qui se posa sur son bateau. Emín l'apprivoisa. Le simorgh fit alors comprendre à ce dernier qu'un être merveilleux pourrait l'aider... Le majestueux oiseau chercha alors cet être nommé Jaoued le poisson et le ramena près du bateau. Ce poisson avait la faculté de grandir démesurément et possédait encore plusieurs autres pouvoirs. Emín demanda alors s'il pouvait l'aider. Jaoued lui demanda alors : « Qui es-tu ? » Il lui tendit alors sa fleur de safran et répondit : « Je suis Emín le marin à la fleur de safran. » Il ajouta : « Comment puis-je t'aider ? » Emín lui demanda s'il pouvait aspirer le sable jusqu'à la prochaine plage. Le poisson accepta.

Jaoued traça alors le chemin d'Emín. Au bout de quelque temps, il aperçut la plage. Or une mystérieuse personne attendait au bord de la plage... Une fois arrivé au bord, Emín comprit que c'était certainement le gardien de l'île et qu'il allait devoir le combattre afin de poursuivre sa quête. Le combat commença mal pour Emín, mais son compagnon ailé lui apporta son aide précieuse. Le simorgh attaqua le gardien en lui mettant des coups de bec et le fit tomber au fond de l'océan.

Quand il descendit de son bateau, Emín trouva un miroir. Et ce n'était pas n'importe quel miroir : il était magique. L'objet enchanté lui dit : « Je sais que tu cherches le pays enchanté et je peux t'aider.

« Mais avant, je veux connaître ton histoire et la raison de ta quête afin de décider si tu en es digne » Emin raconta donc son histoire et passa l'épreuve avec succès. Le miroir magique déclara : « Pose-moi devant ton bateau et exprime ton désir ». Emin dit alors : « S'il-te-plaît, emmène-moi au pays enchanté. »

Une fois la phrase prononcée, il se passa quelque chose d'extraordinaire : une grande lumière blanche l'éblouit et il se retrouva dans une mer toute calme et bleue où vivaient des milliers de beaux poissons. C'était l'endroit dont il avait toujours rêvé ! Désormais, il disposait de toutes les richesses qu'il avait toujours recherchées. Tout s'y trouvait en abondance. Il y vivra heureux jusqu'à la fin de sa vie.

Matteo FINOCCHIO

Adam, le chevalier oublié

Adam et une bonne dizaine de soldats se retrouvèrent encerclés par l'armée du Vizir dans une citadelle abandonnée réputée imprenable. Le Vizir, furieux, vint personnellement sur place car Adam et ses hommes lui avaient dérobé son bien le plus précieux : le lapis-lazuli. Après plusieurs assauts infructueux lancés contre la citadelle, le Vizir décida de passer à l'action.

Adam, se sentant pris au piège, décida d'utiliser le signe de reconnaissance de sa famille : la coupe magique qui rendait la personne qui en buvait le contenu invisible aux yeux de ses ennemis. Il se faufila entre les combattants du Vizir. Seuls les chevaux le voyaient. Son idée était de libérer le génie de la lampe prisonnier dans un donjon pour qu'il l'aide à délivrer ses soldats, à guérir les blessés et surtout à s'enfuir loin du Vizir. Adam parvint à l'entrée du donjon mais la porte était protégée par une serrure magique. Il lui fallait absolument la clé pour libérer le génie. Un très vieux phénix posé sur un arbre lui dit : « Si tu cherches la clé, il faudra traverser la mer de sable et trouver le loup à la corne d'or. Méfie-toi de lui. » Adam réussit à négocier avec le phénix la traversée du désert en échange d'une liqueur qui redonnait force et jeunesse.

Le soir même, le majestueux volatile déposa le chevalier sur le sable à dix mètres du loup qui, du haut de ses trois mètres, ricanait en se léchant les babines. Il déclara : « Je m'appelle Croquedure. Tu cherches la clé ? Elle est tout en haut de ma corne d'or. Personne ne l'aura. » Adam fit un clin d'œil au phénix qui était posé sur l'arbre à proximité. Il se mit à faire le pitre. Il commença par faire des cabrioles en poussant des cris de chèvre, ensuite il entreprit une danse en poussant des cris d'âne, il imita la poule et sauta dans tous les sens. Le loup hurla de rire, se roula par terre en pleurs et là, Adam en profita pour saisir la clé qui était tombée par terre. Aussitôt, le phénix déploya ses grandes ailes, prit son envol et attrapa Adam avec ses puissantes serres avant que le loup ne se rendit compte qu'il n'avait plus la clé.

Le phénix était aux anges car il avait retrouvé sa jeunesse. Il déposa Adam au sommet du donjon. Le chevalier ouvrit la porte du donjon avec la clé magique. La porte poussa un cri effroyable puis

s'ouvrit. Mais le donjon était pourvu de défenses : la première, un trou rempli de serpents empêchait tout passage dans le long couloir. Adam prit une planche en bois tombée du plafond et la plaça au-dessus du trou. En chemin, il tomba nez à nez avec un lion qui lui barrait la route. Le fauve déclara solennellement : « Si tu veux franchir cet obstacle, il faut que tu résolves mon énigme. Si tu te trompes, je te croquerai ! Alors tu es prêt ? » Adam prit une longue inspiration puis répondit : « Oui. »

Le lion poursuivit : « Qu'est-ce qui est noir au début, ensuite rouge en son centre et enfin blanc ? » Le chevalier réfléchit longuement mais ne trouva pas la réponse : « J'aimerais descendre de la planche. Les serpents m'empêchent de réfléchir. La planche est abîmée d'un côté et brûlée de l'autre. J'ai peur qu'elle ne casse. » Le fauve recula de quelques pas. Le chevalier le suivit en marchant sur la partie brûlée de la planche. Un craquement se fit entendre. Adam sursauta de joie : « J'ai trouvé ! C'est le charbon noir qui en brûlant devient rouge puis blanc. » Le lion, dépité d'avoir loupé un bon repas, le laissa passer en grognant.

Adam arriva dans une pièce remplie de lampes à huile poussiéreuses. Il se demanda comment trouver la lampe du génie. Il devait d'abord les nettoyer. Il prit un chiffon qui traînait par terre et frotta une lampe au hasard. Soudain, un génie immense sortit de la lampe et dit :

- Tu peux formuler trois vœux mon ami. Tu m'as libéré de celui qui se prétend Vizir. Il m'a enfermé dans le donjon après avoir utilisé ses trois vœux.

- Mon premier vœu, dit Adam, c'est que tu libères mes compagnons pris au piège dans la citadelle imprenable et que tu les ramènes ici. Mon deuxième souhait est que tu les guérisses de leurs blessures et mon dernier vœu c'est que tu organises un grand festin en leur honneur.

À la fin du festin, ils repartirent tous en direction du palais royal en emportant la lampe et le génie. Quelques jours après leurs retrouvailles, Adam et ses compagnons arrivèrent à la lisière de l'épaisse forêt qui entourait le magnifique palais du roi quand

soudain une armée les encercla : « Donne-moi la lampe et le lapis-lazuli et vous aurez la vie sauve, dit le roi, mes espions m'ont tout raconté. » N'ayant pas d'autre choix, Adam s'exécuta et remit la lampe. Le roi jubila et frotta la lampe. Le génie apparut. Le souverain impatient dit sans attendre : « Je veux échanger ma place avec l'être le plus puissant au monde et redevenir jeune et être immortel. »

Tout à coup, les nuages s'épaissirent et un éclair frappa le sultan. Une fumée épaisse le recouvrit. Personne ne comprenait ce qui se passait. Une corne énorme apparut au-dessus du brouillard. « Il s'est transformé en loup à corne d'or ! hurla Adam effrayé. » Puis la corne disparut et un hurlement se fit entendre. Tout doucement la fumée se dissipa. Un louveteau à corne pas plus haut qu'un chat apparut. Le génie éclata de rire et déclara : « Le roi s'est transformé en bébé loup immortel. N'est-ce pas ce qu'il voulait ? Il va sûrement rester ainsi jusqu'à la fin du monde. »

Un roulement de tambours et des cris de joie se firent entendre près du palais : « Vive le roi ! Vive le roi ! » criait en chœur la foule qui avait vu l'ancien roi se transformer en louveteau. On acclamait Ali le prince héritier du trône habillé simplement et sans prétention. Il était très aimé du peuple, tout le contraire de son père.

Le prince Ali, accompagné de sa suite, se rapprocha d'Adam et dit :

- J'ai entendu tes exploits. Je sais que tu rapportes le lapis-lazuli au royaume. C'est ici sa place. Comment t'appelles-tu et qu'est-il arrivé à mon père ?

- Je m'appelle Adam Thiame. On m'appelle aussi le chevalier oublié du royaume, répondit Adam.

- Je connais tous les chevaliers et nobles du pays mais pas les Thiame.

- C'est à cause de la distance entre ma demeure et ici. Le château de ma famille se trouve à trois mois de cheval du royaume. Je voulais par une action d'éclat redorer notre nom oublié et rendre fier mon père qui est vieux et mourant. Quant à votre père, il a eu ce qu'il voulait et... ce qu'il méritait.

Une grande fête fut organisée au palais pour le couronnement du nouveau roi et aussi pour célébrer et pour immortaliser un grand nom, celui de la lignée Thiame dont le destin fut retracé en lettres d'or dans les annales du royaume.

Jules GROTZINGER

Naïma et la quête de la Cité d'or

Dans un pays lointain d'Orient, vivait une jeune sultane intrépide prénommée Naïma. Elle vivait dans un palais céleste aux mille richesses, mais elle n'était pas heureuse. La princesse était la seule fille au milieu de huit garçons tous courageux, fiers et honnêtes. Son père surprotégeait son unique fille au point qu'elle étouffait. Elle n'avait pas le droit de sortir. Ses gardes du corps ne la quittaient jamais. À tour de rôle, chacun dormait par terre devant sa chambre. Elle rêvait d'être un homme pour pouvoir vivre la même vie trépidante que ses frères.

Un jour, elle surprit la conversation entre l'une de ses servantes et un garde. Ils discutaient de la Cité d'or et d'argent cachée depuis des siècles. Elle était introuvable et elle avait coûté la vie à tous ceux qui avaient cherché à la trouver. Ce mystère obséda Naïma et après des jours de réflexion, elle décida de partir en cachette à la recherche de la cité. De cette façon, elle voulait prouver à son père sa bravoure et son intelligence. Les hommes de son entourage avaient tendance à penser que le rôle d'une femme se limitait au rôle d'épouse et Naïma pensait qu'il fallait que ces préjugés disparaissent.

Son périple commença par une belle nuit étoilée. Après avoir drogué le garde, pour qu'il ne se réveille pas, elle sortit discrètement du palais en passant par la porte utilisée par les servantes. Après des heures de marche à cheval, elle arriva devant une grotte qui lui permettrait de se reposer. Mais cet abri de fortune était habité par une vieille dame. Elle lui offrit l'hospitalité, un repas et un espace pour se reposer elle et son cheval. Au matin, la vieille dame sentant quelque chose de particulier se dégager de cette jeune femme, décida de la protéger avant qu'elle ne parte. Elle lui remit trois plantes à forme humaine, en lui expliquant que son périple paraissait dangereux et que grâce à son don elle serait protégée. Si elle devait rencontrer des personnes, elle pourrait vérifier l'identité des personnes rencontrées et savoir si elle courait un danger ou pas. Naïma prit alors la route en direction de la mer de sable.

Cette mer de sable, ce désert aride, brûlant la journée, frigidifique la nuit, n'arriva pas à atteindre sa détermination et son courage. Elle sortit vivante de cet enfer de sable à perte de vue. Mais son périple n'était pas terminé : elle n'avait pas encore trouvé la cité.

Pour l'instant, une oasis se dressait devant elle. Naïma allait pouvoir se reposer, faire des provisions d'eau et de fruits. La jeune

femme s'installa pour déguster des dattes puis elle s'endormit . Hélas, elle fut rapidement réveillée par un démon qui voulait sa mort. En effet, un prince d'une contrée voisine avait eu vent de sa quête et il avait décidé de la faire assassiner. Pour cela, cet homme avide de pouvoir avait fait appel à la magie noire . Après plusieurs incantations, un démon terrifiant était apparu des entrailles de la terre avec pour seule mission d'ôter la vie à l'innocente princesse.

Le perfide scélérat l'avait trouvée se reposant sous un palmier. Croyant pouvoir profiter de cet instant pour l'anéantir, il s'était précipité sur elle pour la déchiqueter avec ses griffes acérées. Mais sa respiration rauque avait alerté la belle endormie. Elle leva son épée qu'elle avait soigneusement cachée à côté d'elle. La bête qui ne s'y attendait pas, vint s'empaler au niveau de son cœur sur l'épée incrustée d'or et d'argent de la jeune femme, totalement surprise d'avoir terrassé le démon .

Au loin, quelqu'un observa la scène. C'était un cavalier coiffé d'or qui depuis un petit moment suivait la jeune femme. Il avait été conquis par sa beauté et à la vue des derniers événements, il admirait son courage et était tombé amoureux d'elle. Il s'était précipité pour lui porter secours. Seulement, la jeune fille prise de panique devant ce monstre avait relevé son épée . Elle venait de terrasser en plein cœur le démon ! Cette action avait mis à découvert le cavalier coiffé d'or et Naïma s'inquiéta de voir cet homme apparaître subitement devant elle. Sa réaction fut de sauter sur son cheval et de partir au galop sans se retourner.

Après une poursuite effrénée, le cavalier rattrapa la jeune femme et arrêta son cheval. Il donnait l'impression de ne pas vouloir lui faire de mal et comme la nuit tombait, ils se retrouvèrent devant un feu de camp. Elle n'était pas rassurée. Puis, soudain, les paroles de la veille femme, lui revinrent en mémoire et elle décida de lui faire boire une décoction à base de la plante à forme humaine. Cette boisson confirma le sentiment qu'elle éprouvait envers le cavalier : il était digne de confiance.

Naïma lui raconta son périple et pourquoi elle était arrivée jusque-là. Le cavalier décida de l'aider. De plus, il détenait une information capitale pour la quête de la jeune femme. Il connaissait la personne capable de leur montrer le chemin jusque la cité. Mais la quête allait s'avérer périlleuse..

La princesse ne s'attendait pas à devoir demander à un animal aussi majestueux dont la grandeur imposait respect et peur. Se retrouver devant l'énorme pachyderme ayant le don de la parole avait mis l'intrépide guerrière en émoi. Elle était éblouie par la beauté et la blancheur de l'éléphante, et les rayons du soleil qui se reflétaient sur les défenses de l'animal provoquaient une auréole d'argent, qui lui donnait un air mystique. Le chemin n'était connu que de cette éléphante blanche douée de parole. Les recherches pour trouver l'animal s'avéreraient compliquées. Ils n'étaient pas les seuls à vouloir trouver l'éléphante. Un mage noir maléfique cherchait la bête pour les mêmes raisons. Cependant, Naïma ne voulait aucun mal à l'éléphante alors que le mage voulait la tuer pour qu'elle ne puisse révéler à quelqu'un d'autre l'emplacement de la cité. Les deux héros décidèrent ensemble de traquer, attraper et tuer l'horrible personnage à l'âme noire.

Quand cela fut fait, l'éléphante vint à eux et leur révéla l'emplacement de la cité enchantée et comme ils avaient tous les deux risqués leur vie pour sauver la sienne, elle décida de les accompagner. L'éléphante resta avec eux jusqu'à sa mort. Elle assista à la glorification de la jeune fille par son père pour sa bravoure, à leur mariage et à la naissance de leurs huit enfants.

Nathan GUTKNECHT

La vieille femme aux larmes d'argent

Il était une fois un roi centenaire qui perdait la raison. Sa fille qui prenait aussi de l'âge vivait au château avec lui et pleurait à longueur de journées car elle s'indignait de la manière dont son père dirigeait le royaume. Le malheureux peuple souffrait de la famine.

À cause de son désaccord avec son père, elle dut quitter le château pour aller vivre au jardin près du bassin aux poissons d'argent. C'était depuis ce triste jour qu'elle pleurait des larmes d'argent.

Pour remédier à la situation, elle chercha dans le livre transmis par ses ancêtres l'existence d'une loi qui lui permettrait de prendre la place de son père et de sauver le royaume. Elle découvrit dans le livre d'or aux pages bleues qu'elle devrait surmonter trois épreuves pour s'emparer du royaume : la première consistait à apprivoiser un Simorgh, cet oiseau bleu fantastique ; la deuxième était de traverser le désert de la mer de sable ; la troisième était de voler la dague de son père incrustée de mille pierreries, qu'il gardait jour et nuit près de lui.

La vieille femme s'échappa du jardin et décida d'apprivoiser le Simorgh, mais pour cela elle devait d'abord trouver l'homme qui parlait aux oiseaux.

Elle partit sans dire un mot, se mit en route et marcha longtemps, très, très longtemps... Au bout de trois jours de marche, elle découvrit le désert de la mer de sable. En voyant cette étendue de sable blanc à perte de vue, sans âme qui vive, ce silence impressionnant, elle sentit ses forces l'abandonner. Mais elle se ressaisit rapidement car le royaume avait besoin d'elle.

Bien décidée, elle avança dans l'espoir de trouver l'homme qui parlait aux oiseaux. Tout à coup, elle aperçut un homme au loin. Était-ce un mirage causé par la chaleur et la fatigue ou la réalité ?

C'était le jardinier du jardin des chagrins situé de l'autre côté de la mer de sable. Ce petit homme du désert toujours triste, cultivait des arbres fruitiers et des plantes fleuries magnifiques mais également aux grands pouvoirs maléfiques. Le jardinier se rapprocha et marcha

vers elle avec un panier rempli de fruits frais à l'air succulents et de jus colorés.

Il lui proposa de reprendre des forces en dégustant ces beaux fruits et ces jus désaltérants. Mais la tristesse qui émanait de lui la rendait mal à l'aise et, pressentant un piège, elle se méfia et refusa d'en consommer. Soudainement, un souvenir lui revint en mémoire, la promesse faite à sa vaillante mère la reine de la Cité d'or et d'argent décédée quand elle était petite : diriger le royaume avec dignité et honneur. Elle avait un but. Elle ne devait pas céder à la tentation.

Or c'était tellement difficile de résister à de si beaux fruits et aux jus colorés ! D'ailleurs personne ne pouvait y résister car le maléfice qu'ils contenaient avaient mené à la mort tous ceux qui désiraient traverser cette mer de sable, après les avoir consommés. Malgré l'insistance de ce petit homme du désert, elle refusa catégoriquement sa proposition et se mit en route très rapidement comme pour ne se laisser aucune chance de changer d'avis. Le jardinier fut très étonné et ne put la retenir. Aucun des charmes maléfiques n'avait d'emprise sur elle.

À son grand étonnement, elle put traverser la mer de sable sans grande difficulté et trouva très vite l'homme qui parlait aux oiseaux. Il l'attendait. Il l'accompagna jusqu'à l'endroit où le Simorgh se trouvait. Il parla à l'oiseau qui se tourna vers la vieille femme et repartit avec elle. C'était un oiseau royal. Elle s'envola avec l'oiseau et regagna la Cité d'or et d'argent.

La nuit venue et sans dire un mot à personne, elle entra dans la chambre du roi et lui vola sa dague aux mille pierreries. C'est cette dague qui lui donnait l'accès au trône. La promesse faite à sa mère était enfin tenue. Le royaume et le peuple allaient retrouver leur joie de vivre et leur honneur.

La vieille femme ne s'appelait plus désormais la vieille femme aux larmes d'argent mais la princesse **au sourire d'or** et d'argent.

Hélène HERTZOG

Les deux inséparables sœurs et le trésor

Il était une fois, deux sœurs inséparables. C'étaient les filles du grand vizir. Ils vivaient tous les trois dans un immense palais céleste. Ce palais abritait un légendaire trésor caché, mais les filles n'avaient encore jamais rien trouvé..

Un jour, les deux sœurs décidèrent d'ouvrir le vieux coffre qui se trouvait dans la chambre de leur père, depuis leur naissance certainement. Parmi pleins d'objets, de livres et d'habits, elles trouvèrent un livre aux pages bleues qui attira leur attention. En l'ouvrant, elles remarquèrent qu'il parlait d'un trésor caché. À la fin du livre, un mystérieux message était noté : « Rendez-vous sur l'île du lapis-lazuli pour trouver la formule magique qui ouvre la grotte. »

L'envie de trouver le trésor caché était tellement forte que, sans réfléchir, les filles se préparèrent pour partir à l'aventure et pour peut-être enfin trouver ce fameux trésor !

Après quelques kilomètres, sur la route, elles croisèrent un superbe cheval blanc. Il se trouvait là, devant elles, comme s'il était apparu par magie ! Elles l'approchèrent tout doucement et il vint à elles. En voulant monter sur le cheval, elles remarquèrent qu'il avait un miroir sur lui. Ce miroir les intriguait. Elles le prirent dans les mains et d'un coup, elles entendirent une petite voix lointaine :

- Je suis un miroir magique, je peux réaliser deux vœux tout au long de votre aventure.

- Parfait, c'est juste ce qu'il nous fallait, dirent les filles, nous allons prendre bien soin de toi !

- Encore une question dirent les filles, nous devons nous rendre sur l'île lapis-lazuli, peux-tu nous aider s'il-te-plaît ?

- Oui, installez-vous sur le cheval et je vais le guider.

Les filles s'installèrent sur le cheval et ils se mirent en route. Avec le cheval et le miroir magique, elles se sentirent en sécurité. Soudain, après un long moment sur le cheval, juste avant le sentier pour pouvoir accéder à l'île, l'animal s'arrêta brusquement devant un tronc d'arbre qui barrait la route et un serviteur surgit de nulle part et dit :

- Que faites-vous là ? Où allez-vous ? Que cherchez-vous ? Seuls les habitants de l'île ont le droit de passer. Vous devez faire demi-tour !

Le serviteur ne faisait que parler et ne laissait pas parler les filles. Soudain, une des sœurs se rappela qu'elles avaient le miroir magique en leur possession. Elle le sortit et demanda au miroir magique de faire disparaître ce serviteur afin qu'elles puissent continuer leur chemin. Comme par magie, le vœu fut exaucé !

Le cheval prit le sentier pour les mener à l'île du lapis-lazuli. Une fois arrivées à l'entrée de l'île, il s'arrêta, se baissa et les filles descendirent. Les deux jeunes femmes remercièrent le superbe cheval blanc et prirent bien évidemment le miroir magique avec elles.

Elles marchèrent quelque temps et cherchèrent la grotte. D'un coup, elle apparut devant leurs yeux. Elle était vraiment bien cachée : si personne ne connaissait son existence, personne n'aurait jamais pu y pénétrer pendant des siècles. Elles s'approchèrent et sur la porte, elles virent un message codé avec quatre chevaux dessinés dessus. Elles pensèrent au cheval qui les avait emmenées jusqu'ici et écrivirent le mot « blanc ». Et la porte s'ouvrit, mais il y avait une deuxième porte... Et c'est là que les filles se rappelèrent ce qu'elles avaient lu dans le livre aux pages bleues : il faudrait trouver la formule magique qui ouvre la grotte. Elles essayèrent une, deux, trois formules, mais ce n'était jamais la bonne. C'est là, que les sœurs se souvinrent qu'elles possédaient encore un vœu à réaliser avec le miroir magique. Elles le sortirent et demandèrent au fabuleux objet de bien vouloir leur donner la formule magique pour ouvrir la porte. Et comme par magie, un mot apparut, inscrit dans le sable. Les filles dirent alors ensemble : « RABOUBIBO ! » et la porte s'ouvrit !

À l'intérieur, les sœurs étaient émerveillées : la grotte était magnifique et elles trouvèrent de grands coffres remplis de pièces d'or et de bijoux en or. En fait, ce n'était pas un trésor mais un trésor rempli de trésors ! Elles regardèrent et touchèrent pendant un long moment toutes ces merveilles. Elles prirent alors deux sacs, un pour chacune, les remplirent de pièces d'or et de bijoux. Les deux sœurs décidèrent qu'à leur retour, elles partageraient leurs trésors avec les habitants de leur village qui étaient dans le besoin.

Avant de sortir de la grotte, elles la regardèrent encore un long moment, comme pour garder ces images à jamais dans leur cœur. Elles se retournèrent une dernière fois, puis la grotte se referma à jamais sur ses fabuleux trésors !

Le marin et la mer de sable

Il était une fois un marin qui s'appelaït Moustafa. Il était pauvre mais sa soif d'aventures était riche. Son seul moyen de se faire de l'argent était de pêcher avec un bout de bois et du fil pour revendre les poissons.

Un jour, il décida de pêcher de plus en plus pour vendre encore plus de poissons. Peu de temps après, il réussit à avoir une barque. Puis, il voulut commencer à voyager pour trouver des trésors et devenir riche.

Mais avant de partir, il devait trouver la bonne destination. Il décida d'aller à Aceh en Indonésie. Il choisit cette contrée car on y associait des légendes sur un trésor caché. Il commença par vendre des poissons pour acheter une carte et une boussole. Il en pêcha également pour avoir des vivres. Il embarqua ensuite en Arabie Saoudite. Il devait traverser la mer d'Arabie. La route s'annonçait longue. Chaque jour, il pratiquait sa religion pour obtenir la grâce de Dieu. Il s'approchait de son but mais ses vivres se firent rares. À cause de sa faiblesse causée par le manque de vivres, sa boussole tomba par-dessus bord.

Dans la nuit, Moustafa s'endormit. À son réveil, le marin vit une île avec beaucoup de fruits et peu de temps après, la chaloupe heurta l'île. Il prit des fruits pour refaire un stock de nourriture. L'île était habitée par un oiseau fantastique, le Simorgh. Il décida de camper pour faire cuire ses poissons et enfin pouvoir dormir. Tard dans la nuit, des bruits retentirent. Il se réveilla en sursaut et pensa à la légende de l'oiseau fantastique. Il y réfléchit toute la nuit.

À l'aube, il décida de récupérer des fruits pour lui faire une offrande. Après les avoir rassemblés, il trouva son antre. Mais il ne trouva pas l'oiseau. Il déposa quelques fruits dans sa caverne et garda le reste pour son retour. Il commença à s'endormir.

Soudain, on essaya de lui prendre ses fruits. Il se réveilla et vit l'oiseau. Il lui donna des fruits. Moustafa avait réussi à gagner la confiance du Simorgh. Il continua à pêcher jour et nuit pour obtenir le plus de poissons possibles.

À un moment, un très gros poisson mordit à la ligne. Le navigateur tomba à l'eau et commença à se faire emporter dans les profondeurs. Il cria à l'aide. Le Simorgh prit le poisson dans une

patte et Moustafa dans l'autre et les ramena sur l'île. Moustafa fit cuire une moitié de poisson pour lui et donna l'autre moitié à l'oiseau en signe de reconnaissance. Il continuait de pêcher pour avoir de plus en plus de vivres ou pour les vendre en attendant de trouver de l'or.

Après avoir pêché tous les poissons, il les mit dans du sel récupéré tout droit de la mer. Moustafa continuait d'explorer l'île pour voir s'il y avait des trésors cachés. Il s'aventura dans une autre grotte très sombre et découvrit de très anciennes peintures représentant un génie bleu aux yeux rouges. Il continua à s'aventurer dans la grotte et vit des armes : lance, épée, hache, poignard... Puis, il tomba même sur une boussole.

Soudain, il aperçut une paroi fissurée. Moustafa frappa dedans avec une hache et le mur se brisa et ô miracle ! une assez grande quantité d'or, suffisante pour s'acheter son propre bateau, scintillait sous ses yeux. Il pensa alors retourner en Arabie saoudite pour acheter un navire. L'aventurier retourna à son campement puis il fit le tour de l'île pour voir s'il y avait d'autres endroits à découvrir.

Il aperçut une autre île non loin de celle où il campait depuis sept jours. Il se décida d'aller l'explorer. L'île était presque identique à celle du Simorgh. Il se dirigea vers son antre et déchiffra sur les murs un message gravé : «Échappez-vous de cette île ! » Moustafa douta un peu et se dit que peut-être il y avait un trésor caché et que la personne qui avait gravé cela ne voulait pas que quelqu'un le trouve.

En avançant un peu plus loin, Il trouva une chope en bon état. Il décida de la laver pour pouvoir l'utiliser. Il essaya de boire dedans, mais un génie bleu aux yeux rouges surgit tout à coup. Effrayé, Moustafa alla se réfugier chez le Simorgh. En voyant que le génie ne voulait pas lui faire de mal, il retourna chez lui et lui demanda ce qu'il faisait ici. Il répondit : « Tu m'as appelé en buvant dans la chope et maintenant je t'accorde un vœu. »

Sans hésiter, il demanda un immense bateau pour naviguer. Le génie fit apparaître une chaloupe. Moustafa ne comprit pas et demanda la raison au génie. Le génie répondit : «J'offre toujours le contraire des vœux formulés.» Moustafa ne comprit pas tout de suite et décida de quitter l'île. Pendant la nuit, il repensa à ce que le génie lui avait dit. Mais, il fut plus concentré à diriger la barque dans un grand brouillard que d'essayer de prendre au sérieux la

phrase du génie. Il arriva en Australie mais il ne savait pas où il était car sa boussole ne fonctionnait plus. Il avançait avec sa chaloupe jusqu'au désert de Simpson. À ce moment-là, il commençait à manquer de nourriture. Il tournait en rond et essayait de trouver de l'eau. Il réussit à survivre une semaine dans le désert avec sa gourde d'eau et un peu de vivres. Il se souvint de la phrase du génie. Il essaya de revenir sur ses pas mais les traces s'effaçaient trop vite dans le sable.

Le Simorgh alla chercher de la nourriture quand il vit Moustafa couché par terre. Il le déposa sur son bateau et le ramena sur son île. Moustafa décida alors de montrer l'endroit où il voulait aller et de le faire voler en éclaireur jusqu'à sa destination finale.

Il arriva enfin à Aceh. À un moment, il se trouva devant une cascade et il passa derrière la chute d'eau et découvrit une grotte. Il l'explora et trouva une très grande montagne d'or et de pierres précieuses. Il en prit le plus possible dans ses bras et fit des allers-retours pour essayer de remplir la barque. Il explora encore plus loin et il tomba sur une autre grotte : des arbres à fruits exotiques savoureux étaient plantés avec à leurs pieds des sacs cousus avec des fils d'or. Il en prit le plus possible et mit l'ensemble dans sa barque. L'aventurier continua ensuite ses recherches. Après des jours sans rien trouver, Moustafa voulut abandonner. Mais, le lendemain, il trouva une caverne avec une grande porte d'or et d'argent et aux poignées d'émeraude.

Il tira les poignées et découvrit une rivière. Il sortit de la grotte et vida sa barque. Il la posa sur le l'eau et avança jusqu'au bout où il y découvrit une Cité d'émeraude. Il s'y aventura. Il vit des personnes qui parlaient arabe. Moustafa demanda des informations sur cette ville. Il voulait devenir citoyen de cette contrée enchantée. L'hiver commençait à se faire sentir. Avec le froid glacial, il décida d'aller voir le sultan de la Cité d'émeraude et lui offrit un bol de grenades fraîches. Le sultan accepta son présent et lui offrit l'une des plus belles maisons en échange. Il déposa toutes ses marchandises dans sa maison et dit au Simorgh qu'il pouvait retourner sur son île après l'avoir remercié.

Il acheta tout ce qui pourrait lui servir à l'avenir. Il voulait devenir forgeron. Un jour, au marché, Moustafa eut le coup de foudre pour une belle jeune femme. Il la demanda en mariage et elle accepta. Après la grande cérémonie, ils décidèrent d'avoir un enfant qu'ils nommèrent Staffa. Il naviguait déjà dès son plus jeune âge sur la rivière de la Cité d'émeraude.

Un jour, il décida de quitter la ville et d'explorer le monde comme le fit son père. Un matin, il se rendit sur l'île du Simorgh mais ne le trouva pas. Il voulait faire comme son père : devenir son ami. Il chercha la chope du génie et but également une gorgée. Une fois le génie sorti, Staffa se rappela ce que son père lui avait dit à son sujet : il lui demanda donc d'avoir un très petit bateau et le génie fit apparaître un immense navire. Il décida de naviguer et de retourner chez son père pour lui faire la surprise. Grâce à son nouveau navire, le jeune marin décida d'aller découvrir le monde. Peu de temps après, Moustafa mourut mais il avait transmis à son fils un bien très précieux : sa passion des mers et sa soif de voyages et de découvertes.

Noé HOLDER

L'aventure de Mendas le Marin

Il était une fois un marin nommé Mendas. Il aimait les aventures et naviguait à longueur de journée à travers la mer Méditerranée et la mer Noire avec son grand bateau brun, chargé d'or au fur et à mesure des rencontres qu'il avait faites. Il n'aimait pas avoir de compagnie. Il était considéré comme un loup solitaire et cela lui convenait très bien.

Un jour, après ses multiples péripéties, il entendit parler, lors d'une rencontre avec des corsaires berbères aux abords des côtes égyptiennes, d'un pays enchanté. Ce pays avait la réputation d'être très riche en pierres précieuses. Cela l'intrigua et lui donna la folle envie de le retrouver pour voir de ses propres yeux si ces corsaires disaient vrai et pour pouvoir récupérer quelques-unes de ces pierres précieuses pour les rajouter à sa collection.

Le capitaine des corsaires et Mendas firent un échange : Mendas donna de l'or aux corsaires en échange de la carte qui indiquait où se trouvait le pays enchanté. Le marin découvrit à sa grande surprise que ce pays se trouvait fort éloigné de l'endroit où il naviguait habituellement. Aventurier et téméraire, il ne se laissa pas décourager par cette longue distance et se décida à y aller sur le champ.

Mendas navigua en direction du Sud, empruntant une zone où il n'avait jamais osé s'aventurer. En effet, cette zone était connue pour sa mer de sable : il était difficile de la traverser sans rester coincé par le sable qui bloquait les hélices des bateaux. N'ayant pas peur mais prenant toutes les précautions nécessaires, le courageux navigateur avança lentement vers cet endroit.

Tout à coup, il entendit une voix qui prononça son prénom : « Mendas ? Mendas ? Écoute-moi ! » Ne voyant personne à l'horizon Mendas crut d'abord qu'il rêvait. La voix se fit à nouveau entendre : « Mendas ? Mendas ? Écoute-moi ! Regarde par-dessus bord. Je suis Kamilha, la tortue. » Mendas n'en croyait pas ses yeux : il y avait bien une tortue qui suivait son bateau et qui lui parlait !

- Je n'ai jamais vu de tortue qui parle. Je ne comprends pas ce qui m'arrive. Que me veux-tu Kamilha ? »

- Je connais cette mer de sable ! Si tu veux réussir à la traverser, tu ne dois pas ralentir mais au contraire tu dois accélérer et aller le plus vite possible pour la survoler et ne pas t'enliser dans le

sable. Crois-moi ! Pour preuve, regarde toutes les épaves de bateaux au loin qui resteront coincées ici, c'est parce que les navigateurs ne m'ont pas écoutée. Je les avais pourtant prévenus ! »

Mendas, se sentant en confiance, écouta la tortue et traversa la mer de sable à toute vitesse. Il eut pour la première fois le mal de mer tellement il allait vite. La tortue avait raison : il ne resta pas coincé dans le sable et put ainsi continuer sa route en direction du pays enchanté. Pour remercier Kamilha, Mendas lui tendit une liqueur qu'il avait un jour trouvée et qui redonnait de la force. Il en avait toujours avec lui sur son bateau. Cela l'aidait beaucoup.

Après plusieurs jours de navigation, Mendas aperçut une petite île remplie de grands palmiers et décida de s'y arrêter pour y passer la nuit. En se promenant, il découvrit de nombreux fruits colorés qu'il n'avait pas l'habitude de voir comme des dattes et des grenades. Il en cueillit quelques-uns pour les manger. Il s'installa sur la plage et s'apprêta à découper ces nouvelles trouvailles quand tout à coup il se fit attaquer par un magnifique et grand oiseau : avec son long bec et ses grandes ailes brillantes, ses grandes pattes aux griffes de lion, cet oiseau multicolore aussi fantastique qu'un phénix était un... simorgh ! Le majestueux volatile essaya de chasser l'aventurier et de l'empêcher de manger les fruits cueillis plus tôt. Mendas eut d'abord peur mais comprit rapidement que le simorgh essayait de le protéger : « Ne mange pas ces fruits. Si tu y goûtes, tu vas mourir ! Ces fruits sont remplis de poison mortel ! Quitte cette île au plus vite et ne reviens jamais ici ! »

Mendas, très surpris, de voir qu'un oiseau lui parlait, lâcha immédiatement la grenade qu'il avait dans la main. L'oiseau avait l'air craintif et faisait de grands gestes avec ses ailes pour faire fuir le marin.

- N'aie pas peur de moi, je vais repartir tout de suite mais si tu es d'accord, viens avec moi ! Si ces fruits sont mortels, de quoi te nourris-tu ? J'ai sur mon bateau de quoi te nourrir. »

- Tu es le premier humain à ne pas avoir peur de moi. Je pense que tu dis vrai et que tu ne me veux pas de mal. Je suis prêt à rejoindre ton bateau et à t'accompagner. Je m'appelle Jalil ! »

Une fois arrivés sur le bateau, Mendas, pour lui redonner des forces, lui donna quelques gouttes de sa fameuse liqueur. L'oiseau reprit rapidement les forces qui lui manquaient.

Mendas et Jalil repartirent en direction du pays enchanté. Au milieu de la nuit, ils entendirent un bruit sec sur la coque du bateau ; le marin se précipita sur le pont et découvrit Kamilha la tortue qui l'avait suivi depuis la traversée de la mer de sable :

- Je n'ai jamais rencontré quelqu'un d'aussi courageux que toi. Tu es le seul à avoir traversé la mer de sable. J'ai envie de te suivre !

- Je n'ai jamais rencontré de tortue qui parle. Tu m'as sauvé la vie. Tu peux me suivre. Peut-être que tu pourras encore m'aider, répondit Mendas.

Mendas, la tortue et l'oiseau se remirent en route pour rejoindre le pays enchanté.

À la tombée de la nuit suivante, l'oiseau aperçut au loin une île qui ressemblait au pays enchanté dessiné sur la carte. Mais le bateau n'allait pas dans la bonne direction. L'oiseau alerta Mendas : « J'ai l'impression d'apercevoir l'île à bâbord alors que sur la carte elle est signalée à tribord. Les corsaires berbères qui t'ont donné ces indications ont sûrement voulu te piéger pour que tu ne découvres pas le pays enchanté. »

Notre aventurier fit confiance à l'oiseau et changea de direction. Cela ne coûtait pas grand-chose de faire un petit détour pour vérifier.

S'approchant de la terre ferme, le bateau se fit surprendre par un démon aux yeux rouges et au corps bleu, un dive ! Il stoppa le bateau en jetant l'ancre et se mit en travers de leur chemin : « Vous ne débarquerez pas sur cette île. Ce pays enchanté est à moi. Vous n'avez pas le droit d'y accoster ! »

Mendas, contrarié, ne se laissa pas faire. Il était hors de question pour lui de faire demi-tour et de ne pas découvrir les trésors de ce pays enchanté. Il réfléchit rapidement à une stratégie pour y entrer malgré tout.

Le dive n'avait pas l'air de plaisanter. Il était armé et avait une impressionnante dague accrochée à sa ceinture. Mendas savait qu'il n'avait pas la moindre chance face au dive s'il se servait de la dague. La tortue eut une idée extraordinaire : il fallait essayer d'amadouer l'esprit malfaisant pour lui voler sa dague et ainsi pouvoir découvrir ce pays enchanté.

- Mendas, tu pourrais parler de ta fameuse liqueur au dive et lui proposer de la goûter... sauf que nous ne lui servirons que de

l'eau. Pendant ce temps, il sera moins attentif et Jalil pourra lui voler sa dague.

- Excellente idée Kamilha ! Je te suis, répondit Mendas.

Le plan de Kamilha fonctionna à merveille. Le dîve, intéressé par cette liqueur, se laissa amadouer et Jalil en profita pour lui voler sa dague. Il la remit à Mendas et poussa le dîve dans la mer. Ne sachant pas nager, il se noya rapidement et laissa le champ libre à Mendas, Jalil et Kamilha.

Notre marin conserva la dague au cas où il aurait besoin de s'en servir une fois arrivé à bonne destination. Il découvrit qu'elle était incrustée de mille pierreries et fut impatient de découvrir les pierres précieuses dont lui avaient parlé les corsaires berbères.

Ils avancèrent tous les trois avec précaution et se tenaient sur leur garde si d'autres dîves les surprenaient. Après avoir fait le tour de l'île, ils comprirent qu'il n'y avait aucun signe de vie, aucun habitant, aucun autre dîve, juste eux trois et des centaines de milliers de pierres précieuses, des lapis-lazuli.

Mendas, habitué à vivre seul, changea d'avis car Jalil et Kamilha, même si ce n'étaient pas des humains, étaient devenus ses amis. Ils décidèrent de rester ensemble sur cette île aux lapis-lazuli et de ne plus parcourir le monde car ils étaient persuadés qu'ils ne trouveraient pas de plus beau trésor que celui qu'ils avaient découverts côte à côte. Personne n'était assez courageux pour s'aventurer jusqu'ici. Ils resteraient seuls, c'était une certitude...

Isaac IMHOFF

Le chevalier oublié

Il était une fois un chevalier nommé Driss qui vivait dans un palais céleste. Mais ce chevalier était oublié par son roi. C'est pourquoi il décida un beau jour d'aller lui parler. Il s'avança et lui dit : « Mon roi, que dois-je faire pour me faire remarquer ? » Alors le roi lui répondit : « Pour te faire remarquer, il faudra que tu ailles à la Cité d'or et d'argent mais tu devras d'abord surmonter deux épreuves : traverser la mer de sable et ensuite l'ancre du démon. Je te donne cette étoile de céramique à huit branches en guise de talisman. Il te faudra beaucoup de courage. Bonne chance à toi ! »

Il partit pour l'aventure et dut marcher plusieurs heures. Il traversa la mer de sable et soudain, un cavalier de feu menaçant voulut le tuer. Heureusement, un être étrange survint. C'était un cheval bleu ! Il lui sauva la vie en tuant le cavalier. Driss mit du temps à s'en remettre mais continua sa route.

Le chevalier oublié se trouva nez à nez avec un loup. Il sortit l'étoile de céramique et elle le protégea car elle était enchantée. Sur le chemin bordé de palmiers, il trouva un miroir magique mais n'en connaissait pas l'utilité. Il aperçut, au bout de cinq heures de marche, l'ancre du diable. Il s'en approcha et une fois à l'intérieur, il essaya d'être discret et de faire le moins de bruit possible pour ne pas se faire remarquer. Quand soudain, il croisa le chemin du diable ! Il ne sut quoi faire mais se souvint qu'il possédait un miroir magique. Il ne voyait pas son reflet dans le miroir et subitement la grotte entière fut éblouie. Quand il recouvra la vue, il fonça sur le diable et lui donna un coup si fort qu'il fut éjecté contre le mur. Il se rendit compte qu'il avait une force surhumaine. Driss frappa le diable en lui donnant de puissants coups. Anéanti, le monstre disparut. Le chevalier savoura sa victoire en organisant un banquet.

Une fois sorti de la grotte, il se rendit à la Cité d'or et d'argent afin de récupérer le trésor pour satisfaire son roi. Il parvint à son but après avoir escaladé d'immenses remparts. Il y avait tant d'or qu'il ne put tout prendre. Lorsqu'il s'en alla, la porte se referma à jamais. Il

rentra chez lui et raconta son exploit. Le valeureux Driss fut à nouveau aimé par son roi.

Alexis

KNUCHEL

À la recherche d'un amour impossible

Il était une fois, une sultane intrépide nommée Yéléna. Elle vivait dans la forêt des animaux perdus depuis sa plus tendre enfance. Quelques années auparavant, elle rencontra un jeune homme nommé Khalil. Il était d'une grande gentillesse et possédait un pouvoir magique : il pouvait se transformer en phénix aux ailes de feu. Yéléna et Khalil tombèrent éperdument amoureux l'un de l'autre mais c'était un amour impossible...

Un jour, elle décida de partir à la recherche de ce jeune homme car elle n'arrivait pas à l'oublier. Elle prit un sac à dos dans lequel elle mit le strict nécessaire pour se nourrir et s'hydrater et se mit en route. Sa marche dura des jours et des semaines.

Après plus d'un mois de marche jour et nuit, Yéléna trouva enfin une rivière près d'un champ de fleurs. Elle décida alors de s'arrêter pour se reposer et reprendre un peu de force. Elle se coucha dans l'herbe, ferma les yeux et se laissa emporter par l'odeur embaumante des fleurs. Après quelques heures d'assoupissement, elle sentit une goutte tomber sur son front. Effrayée, elle sursauta :

- Il pleut ? dit-elle troublée.

En se levant, elle vit un cheval d'ébène juste devant elle. Il était aussi noir que du bois d'Afrique. Yéléna décida alors de le dompter. Elle lui donna un peu de sa nourriture et le cheval se baissa en signe de respect. La jeune femme en profita pour monter sur le cheval, mit deux petits coups de talons et ils partirent ensemble à l'aventure.

Au bout de quelques heures, le paysage devenait de plus en plus fleuri. Yéléna remarqua que le sol était recouvert de fleurs de safran.

- Mais oui ! se dit la sultane, la fleur de safran ! C'est elle qui m'a permis d'approcher Khalil !

Elle prit la fleur, monta sur le cheval et continua son aventure. La route, devenait de plus en plus rude. Yéléna traversa une mer de sable. Il n'y avait ni eau ni nourriture.

Après quelques jours dans ce désert, elle arriva dans un petit village dans lequel vivaient des paysans très accueillants. L'un d'eux l'interpella :

- Bonjour jeune fille. Bienvenue dans le Sud du Maroc à Merzouga. Dis-moi, que fais-tu ici ?

- Bonjour monsieur, je suis venue ici pour découvrir votre merveilleux village.

Elle ne voulait pas donner la vraie raison de sa présence ici parce qu'il n'était pas bien vu qu'une jeune fille soit à la recherche d'un jeune homme.

- Ah, je vois, j'ai une petite maison à deux rues d'ici. Je peux vous y mener si vous le souhaitez.

- J'accepte votre proposition avec joie, répondit-elle en souriant.

- Bien, je vous en prie, suivez-moi.

Yéléna descendit de son cheval et suivit l'aimable paysan.

- Nous sommes arrivés, dit-il avec un grand sourire.

- Votre maison est charmante !

- Merci mademoiselle. J'ai construit cette maison pour pouvoir accueillir ma famille et mes amis mais personne n'est là en ce moment, rassurez-vous.

Yéléna sourit. Le paysan lui fit visiter sa maison. Elle fut agréablement surprise par les merveilleuses mosaïques au mur et au sol. Les couleurs chaleureuses et accueillantes de la maison lui permirent de se sentir tout de suite à l'aise et en sécurité.

- Votre demeure est superbe, dit Yéléna.

- Merci, répondit le paysan.

Après y avoir séjourné quelques jours, Yéléna décida de reprendre la route. Elle remercia une dernière fois le paysan pour son accueil. La jeune femme monta sur son cheval et était prête à partir, quand le paysan cria :

- Attendez !

- Oui, qu'y a-t-il ?

Le paysan lui donna un anneau et déclara :

- La pierre blanche vous transformera en loup et la vermeille vous fera redevenir humaine, il vous suffira d'appuyer dessus.

Yéléna n'était pas superstitieuse mais elle prit l'anneau pour ne pas décevoir le paysan. Elle le remercia. Elle donna un petit coup de talon à son cheval et celui-ci partit au galop.

Elle traversa le village et après quelques heures de cheval, Yéléna arriva devant une énorme montagne. Elle regarda au sommet de la montagne et vit un nid. Elle décida alors d'appeler Khalil.

- Khalil, c'est moi Yéléna, tu te souviens..... Nous avons vécu un amour interdit....dit-elle avec désespoir.

Khalil ne se montra pas, alors Yéléna décida de remonter sur son cheval et de rebrousser chemin. Soudain, Khalil apparut et lui murmura à l'oreille :

- Yéléna, j'ai cru que tu ne reviendrais pas.

Elle se retourna. Ils se regardèrent dans les yeux.

- Comment aurais-je pu ne pas revenir ?

Khalil prit Yéléna par la main et lui proposa de retourner dans leur Palais Merveilleux. Yéléna hocha la tête pour dire oui. Ils montèrent à cheval et se dirigèrent vers le Palais Merveilleux.

Après quelques heures, ils arrivèrent au Palais mais ils eurent un petit imprévu... le diable les attendait à l'entrée.

- Je crois qu'on va devoir se battre, dit-elle en regardant Khalil.

Ce dernier la regarda puis lança du feu sur la tête du diable. Yéléna appuya sur la pierre blanche de l'anneau. Aussitôt, elle se transforma en loup. Elle sauta par-dessus les flammes et décida de mordre la jambe du diable.

Le diable se tourna vers Yéléna pour l'anéantir mais Khalil pris de terreur pour sa bien-aimée, se transforma en phénix aux ailes de feu, attrapa le diable tout contre lui et le consuma avec la chaleur des flammes de son corps. En peu de temps, il ne restait plus que les cendres du diable.

Yéléna et Khalil étaient maintenant en sécurité. Quelques années plus tard, ils se marièrent et eurent sept filles et sept fils.

Louanne LA LEGGIA

Le trésor caché

Il était une fois un sultan intrépide prénommé Amir. Il avait une longue barbe et ses cheveux étaient cachés par un turban noir posé sur la tête. Vêtu d'une longue tunique brodée de fils de couleurs très vives et d'or, il resplendissait. Il habitait dans un grand palais aux murs jaunes et aux contours des fenêtres peints en bleu turquoise. Le toit était recouvert d'or. Le jardin était très bien entretenu et au milieu se trouvait une magnifique fontaine. À l'intérieur, tout était orné d'or et les nombreuses pièces étaient décorées de tapisseries orientales. C'était un homme très riche grâce aux nombreux trésors trouvés au gré de ses aventures. Il avait un fidèle compagnon, Babouche, un petit singe très malin qu'il avait acheté au marché.

Un jour, il décida de partir sur l'île du Lapis-Lazuli pour y trouver un nouveau trésor... Babouche et lui traversèrent le désert à dos de chameau puis prirent un bateau jusqu'à l'île.

« J'espère que nous allons trouver ce trésor, dit Amir à son singe. »

Arrivés sur l'île, ils partirent à la recherche du fameux coffre aux treize serpents. En chemin, ils croisèrent trois chevaux blancs poursuivis par cinq béliers noirs comme de l'encre aux cornes acérées.

Après quelques jours de marche, ils arrivèrent à l'endroit où serait caché le trésor sur la carte.

« Babouche nous y sommes, espérons que personne ne l'ait trouvé avant nous ! »

Ils se mirent à creuser, creuser, creuser pendant plusieurs heures et soudain : « Le voilà ! Nous l'avons trouvé ! »

Ils sortirent le coffre mais se rendirent compte qu'ils n'avaient pas la clef.

« BABouche, grimpe sur l'arbre pour regarder si tu ne la vois pas. »

Babouche ne voyait aucune clef à l'horizon... Soudain, ils entendirent un bruit de plus en plus fort... Ils se cachèrent derrière un arbre et virent arriver un cheval et un bélier noir en train de se battre. Ce combat impitoyable dura quelques minutes. Soudain, le

bélier blessa grièvement le cheval au ventre. Amir remarqua que la clef était accrochée à la corne gauche du bélier. Il se demanda comment il pourrait la récupérer...

En attendant la nuit, il fabriqua une sorte de lance en taillant un morceau de bois trouvé dans la forêt.

À la nuit tombée, ils se lancèrent à la recherche du bélier avec leur lance et une lampe qui leur éclaira le chemin . Ils pénétrèrent dans la forêt en marchant lentement et en étant à l'affût du moindre bruit. Soudain, ils entendirent un ronflement venant d'une grotte sombre.

Babouche s'approcha tout doucement du bélier endormi, arrêta de respirer puis prit la clef tout doucement quand soudain... le bélier se réveilla et fonça sur eux ! Le courageux Amir prit sa lance et la tira dans la patte du bélier qui tomba à terre. Les deux compagnons en profitèrent pour s'enfuir.

Ils retournèrent à l'endroit où était le coffre et l'ouvrir mais treize effroyables serpents en sortirent, sifflant et crachant leur venin. Amir les combattit courageusement avec sa lance un à un pendant que Babouche les assommait avec une noix de coco. Ils purent enfin découvrir le contenu du coffre : des pièces et des objets anciens en or ! Ils se mirent à sauter de joie.

Amir déposa tous ces objets et pièces d'or dans son sac en tissu puis le mit sur son dos. Babouche et lui repartirent vers le palais pour y cacher ce fabuleux trésor.

« Quelle belle aventure à tes côtés mon cher ami !!! J'espère qu'il y en aura encore beaucoup d'autres ! »

Lucas

LELIEUR

Elyas l'heureux peureux

Il était une fois au royaume de Perse, un chevalier qui se prénommaît Elyas. C'était un grand et fier chevalier mais cependant il avait un vilain petit défaut : Elyas était peureux... De par son manque de courage, il se trouvait toujours appelé pour le combat en dernier. Il acquit de ce fait le surnom de « l'oublié du Sultan ».

Un jour, le chevalier Elyas apprit une nouvelle stupéfiante : la Princesse Sofia, fille du Sultan Amir du royaume Alkan, royaume se trouvant de l'autre côté de la forêt séparant les deux royaumes, était malade et pour la guérir, il fallait trouver un antidote exceptionnel : le fruit de la rose du désert... Ni une ni deux, Elyas vit là une bonne occasion de prouver à son Sultan qu'il se trompait. Il prit ses affaires, son cheval et décida de quitter le royaume pour sauver la Princesse.

Au petit matin, il prit la direction du désert. Alors que la nuit tombait, il décida de poser pied à terre entre deux grandes dunes de sable afin d'y passer la nuit, et de repartir au petit matin. Pendant la nuit, le chevalier Elyas entendit des petits bruits de pas qui s'approchèrent de lui. Il sortit lentement son sabre et vit une fille. Il s'agissait de Sarah, la sœur de la Princesse Sofia qui voulait trouver le fruit pour sauver sa sœur. Il l'invita à venir se reposer pour le reste de la nuit à son campement de fortune. Épuisée à force de marcher, elle accepta. Assise auprès du feu que le chevalier avait fait, réconfortée par une bonne tisane qu'il avait pris soin de lui préparer, Sarah raconta les liens forts qu'elle avait avec sa sœur.

Cet amour l'avait poussé à quitter le royaume malgré le désaccord de son père, le Sultan Amir, afin de chercher l'antidote pour la sauver. Elle lui expliqua que le fruit se trouvait dans une grotte, protégée par un démon. La seule solution pour obtenir ce fruit était de tuer le démon... D'une voix tremblotante, Elyas accepta la requête : il devait affronter ses peurs en combattant ce démon. Il s'exclama : « Il va falloir qu'on trouve où se cache ce démon maintenant car le désert est immense ! » Sarah l'informa qu'il fallait repartir vers l'est jusqu'à parvenir à une petite dune composée de gros rochers. « Sur l'un des rochers une étoile de céramique à huit branches sera dessinée. Le démon se cache dans une grotte sous ces rochers, affirma Sarah. » Elyas prit note des informations données par Sarah et l'invita maintenant à se reposer jusqu'au lever du soleil, histoire de prendre un maximum de forces.

Aux premières lueurs du soleil, ils remballèrent leurs affaires et prirent la direction de l'Est. Après plusieurs heures de marche, ils arrivèrent devant la petite colline aux gros rochers :

- Regarde c'est ici Elyas ! s'exclama Sarah en montrant du doigt l'étoile de céramique à huit branches.

- Mais il n'y a pas de porte ?! s'étonna le jeune homme.

Sarah avait oublié de lui dire qu'un message codé était nécessaire pour y accéder mais qu'elle ne le connaissait pas. Ils prirent la décision de se cacher dans les buissons juste à côté de la fameuse entrée afin d'attendre le retour du démon et de découvrir quel code il prononçait.

Après un long moment d'attente, le démon fit son apparition, sortant de la forêt non loin d'eux. Le voilà qui arriva près de l'entrée, regarda tout autour de lui afin de s'assurer que personne ne l'espionnait. N'ayant vu personne, il s'approcha du gros rocher et prononça ces paroles : « Porte, ouvre-toi ! » et la grotte s'ouvrit. Le démon s'enfonça doucement dans la pénombre de la grotte. Profitant du moment où la porte était encore ouverte, ils se précipitèrent pour y entrer. À peine l'entrée franchie, la grotte se referma derrière eux. Les voilà enfermés dans la cachette du démon...

Elyas et Sarah s'avancèrent lentement dans la grotte. Afin de protéger la Princesse, le chevalier lui demanda de l'attendre et de se cacher derrière un gros tas de pierres. Une fois la Princesse cachée, il continua d'avancer. Le démon, qui vit le chevalier, lui lança de grosses pierres. Malheureusement, l'une d'elles le blessa. Il se mit à l'abri pour examiner sa blessure mais en allant se cacher il perdit son sabre. Le démon l'ayant vu, s'en empara. Le jeune homme, désarmé et envahi par la peur, s'évanouit. Le démon l'attrapa et partit avec lui. La Princesse inquiète de ce qui pouvait lui arriver, prépara un piège. Elle fit un numéro de danse au démon. Le démon, très flatté, baissa sa garde, et le chevalier Elyas qui se réveillait, en profita pour s'enfuir.

Elyas, encore sonné, vit un tapis lui faisant des signes. Il n'en croyait pas ses yeux : c'était un tapis magique ! « Monte sur moi ! cria le tapis, je vais t'aider ! » Il s'installa dessus et s'envola. Le démon prit un lance-pierres lui tira dessus. Le chevalier avec l'aide du tapis esquiva les pierres une à une, en tournoyant autour de la tête du démon. Elyas comprit que quelque chose clochait, d'habitude les démons crachaient du feu...

Ni une ni deux, il prit la direction du centre de la grotte avec le tapis afin d'y attirer le démon. Son plan était simple : assommer le

monstre avec un gros caillou. Mettant son plan à exécution, le démon arrivait juste en-dessous du rocher. Esquivant une énième tentative du démon avec le lance-pierres, le chevalier alla pousser le fameux rocher sur le point de tomber. Enfin, le démon s'écroula au sol, assommé sous l'effet du choc du rocher sur sa tête !

Elyas entreprit de l'examiner rapidement. Il trouva vite le problème : un noyau de datte était coincé dans la gorge... « Vite tapis, récupère mon sabre ! s'exclama-t-il. » Le tapis s'en alla chercher le sabre et le déposa. Elyas se saisit du sabre et créa une entaille doucement au niveau de la gorge. Ceci fait, il enfonça ses mains dans l'ouverture et commença à fouiller sans voir grand-chose... Après quelques minutes, il exulta : « Je l'ai !!! » En retirant délicatement ses mains, un gros noyau de datte apparut. « Voilà ce qui gênait notre démon, dit Elyas. » Puis il prit soin de refermer soigneusement la gorge du démon. Juste à temps ! Le démon se réveillait petit à petit... Tout en se relevant, le démon poussa un cri de colère en terminant par un long crachat de flammes. « Mais je n'ai plus ma gêne dans ma gorge ! dit le démon. Mille mercis petit homme, je vais te récompenser pour m'avoir sauvé de ce mal, suis moi ! »

Le démon se rendit au fond de la grotte et un passage apparut : derrière un faux rocher était caché un passage secret. De l'autre côté du passage, se trouvait un nouveau monde, celui des roses du désert... Le démon l'invita à honorer sa quête et à récupérer le fruit de la rose du désert. Le chevalier s'empressa de le faire. Accompagnés du tapis et de la sœur de la princesse, ils prirent la direction du royaume Alkan.

Le chevalier Elyas ramena le fruit de la rose du désert au Palais. La Princesse Sofia en prit quelques gouttes qui la sauvèrent. Le Sultan, heureux de retrouver sa fille en bonne santé, donna la main de la Princesse au chevalier Elyas pour honorer son courage et sa bravoure. Ils se marièrent, vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.

Mathéo MASSELIER

Hiram, le vaillant chevalier

Dans la cour du roi Salomon, le chevalier Hiram avait pour ordre de quitter le royaume, suite à une défaite, lors du dernier combat contre l'ennemi. Le roi considérait Hiram comme l'unique responsable de cette défaite. Le chevalier, gravement blessé lors du combat, avait abandonné ses troupes. Pour le roi, cet homme était devenu un traître. Ne pouvant se défendre contre les arguments du roi, il quitta le royaume, déçu mais avec un seul but : montrer au roi qu'il était digne de son lignage.

Pour cela, il décida de rapporter un trésor à son roi, mais pour l'obtenir, il devait surmonter une série d'épreuves : déchiffrer un message codé, cueillir la fleur qui ne vit qu'un seul jour et récupérer la dague incrustée de mille pierreries.

Après avoir parcouru un long chemin, le chevalier, fatigué, trouva enfin le parchemin, avec le message à déchiffrer qui le conduirait à la fleur. Les dessins montraient un village de couleur orange ; une forêt avec des flèches lui indiquait le parcours à suivre ; puis une grotte ; le dessin d'un monstre crachant du feu ; et enfin, la fameuse fleur, de couleur blanche.

Sa motivation l'emporta sur son épuisement et il réussit à déchiffrer le message. La fleur prénommée Kenza se trouvait dans la forêt d'Ilhem située à deux jours de marche.

Après une nuit de repos, il reprit la route toujours aussi déterminé à montrer au roi qu'il pouvait lui faire confiance et qu'il était un brave chevalier. Hiram atteignit en soirée Ramla, village où toutes les maisons étaient construites en terre battue. Le chevalier était fatigué mais aussi soulagé, la première étape étant franchie. Par chance, un habitant lui offrit à manger et un endroit pour dormir.

Au deuxième jour de route, arrivant à l'entrée de la forêt, il rencontra un personnage bénéfique : une jument à tête de femme. C'est alors qu'elle l'interpella et lui dit :

- Mon cher ami, je vois que tu es à bout. Que fais-tu par ici ?

- Je suis à la recherche de la fleur Kenza.

- Quel courage tu as cher chevalier ! Tu es sur la bonne route. Tu la trouveras au bout de la forêt mais fais bien attention : tu devras combattre Safar, le démon gardien de Kenza. Tiens, bois cette

liqueur. Elle te redonnera la force dont tu as besoin pour poursuivre ton combat.

Après l'avoir remercié, le chevalier reprit sa route avec détermination, force et courage ! Alors qu'Hiram s'approcha de son but, il croisa le démon impassible. C'est lui qui détenait cette fameuse fleur. Le chevalier brandit son épée et après un long combat, il coupa la tête du monstre. Derrière le monstre à terre, un éclat de lumière jaillit. Hiram sourit, son but était enfin atteint, sa récompense était là sous ses yeux : KENZA la fleur magique, qui cachait un trésor. En cueillant la fleur, le chevalier découvrit la dague incrustée de pierreries.

Au terme de ces épreuves, il rebroussa chemin et alla au château retrouver son roi et lui offrir cette dague que beaucoup rêvaient d'avoir. Pour le remercier, le roi le nomma Premier chevalier de son Royaume, et lui offrit un magnifique cadeau, la Tour dans les nuages, où il pourrait vivre avec toute sa famille.

Son vœu s'était enfin réalisé : vivre au Royaume, servir son roi et être entouré des siens. Sa famille était enfin réunie, et c'est entouré des siens, qu'un festin eut lieu au château, pour le féliciter, lui, le preux chevalier qui n'a rien lâché pour vivre ses rêves.

Tiago MOSER

L'incroyable histoire de la princesse Nausatou

Il était une fois, une princesse qui s'appelait Nausatou, princesse de la lune. Elle habitait au pays des Mille et Une Nuits, dans un palais céleste. Nausatou avait une demi-sœur. Mais un jour, les deux filles se retrouvèrent séparées l'une de l'autre car leurs parents se quittèrent.

Un beau jour, la princesse de la lune eut besoin de revoir sa sœur. La princesse quitta dès l'aube le palais sans prévenir sa mère. Elle prit un peu de nourriture et son parfum ensorcelant puis se mit en route.

Quelques heures de marche plus tard, elle arriva dans une prairie où vivait un homme qui parlait aux oiseaux. Elle lui demanda son chemin. Il lui répondit qu'il allait falloir qu'elle traversa la grotte du chevalier du feu.

Nausatou arriva à l'entrée de la grotte où vivait le chevalier du feu. Elle pénétra dans ce lieu et aussitôt, le chevalier du feu fit son apparition. Il appela le démon pour faire sortir Nausatou de la grotte. Aussitôt, la princesse de la lune prit son parfum ensorcelant et en diffusa sur le démon. Le monstre devint un adorable justicier et commença à attaquer son maître ce qui laissa le temps à la jeune femme de quitter cet endroit maudit.

Nausatou reprit son chemin et arriva enfin là où demeurait sa sœur Esma. Cette dernière était devenue la reine de son royaume depuis le décès de son père. Esma offrit une fleur de safran à sa sœur en signe de reconnaissance car elle était venue la voir. Elles devinrent inséparables.

Clara STUHR

Sarah, la sultane intrépide

Il était une fois, une citadelle Perse où gouvernait une jeune sultane âgée de vingt-quatre ans. Elle se prénommaït Sarah. Elle avait un caractère bien affirmé tantôt féminine, longue chevelure noire tressée et parée de nombreux bijoux, tantôt masculine, capable de jouer au combat. La vie lui infligea la mort de son père précocement ce qui l'avait rendue vaillante, autoritaire et intrépide. Orpheline, elle vivait dans un immense palais où de nombreux serviteurs étaient à son service.

Pour se distraire, elle se promenait dans la ville incognito et, le soir venu, regardait à partir de son balcon qui surplombait la citadelle l'horizon. Au loin dans le désert, elle rêvait à cette tour qui semblait traverser les nuages. Régulièrement, elle se rendait avec une de ses servantes mise dans la confiance dans les rues de la citadelle. Elle se mélangeait à son peuple et écoutait ce qu'il se disait sur elle. Il ressortait de belles choses mais également des choses négatives. Une remarque qui mit en doute son courage lui tortura l'esprit.

De retour au palais, elle discuta avec sa servante et lui expliqua son plan. Alors qu'elle pensait être en tête à tête avec elle, un serviteur trop curieux se cacha et écouta leur conversation : elle voulait gravir cette tour sans fin que l'on voyait au loin.

Jasmine, sa servante, lui demanda comment elle comptait s'y prendre : il fallait traverser un désert brûlant. Sans eau en abondance, elle risquait de mourir. Et puis qui allait l'accompagner ?

Intrigué et envieux, le serviteur avait bien envie de voir ce qu'il se passait dans cette tour et ainsi récolter la gloire et les honneurs.

La princesse Sarah rassembla à boire et à manger pour plusieurs jours. Elle utilisa un tapis volant pour la transporter. Elle pensait être partie seule mais le serviteur avait également rassemblé un groupe de cavaliers dont un qui portait une coiffe d'or mais également une fleur de safran brodée à l'intérieur de sa tunique, emblème de la royauté. Il ne le savait pas mais ce cavalier était un confident de la sultane et veillerait à ce que tout se passe au mieux pour elle.

Par une belle nuit étoilée, Sarah s'envola sans bruit sur son tapis volant en direction de cette mystérieuse tour, illuminée la nuit et pourtant ne dévoilant aucune vie. Sarah savait bien qu'elle mettrait du temps pour y arriver mais elle ne pensait pas qu'il fallait deux jours de vol en tapis.

Le deuxième jour, la nuit tomba rapidement. Elle fit une halte pour se reposer et se restaurer. Après quelque temps, les cavaliers arrivèrent et lui proposèrent de partager leur campement. Celui avec la coiffe d'or commença à discuter avec la princesse. Il lui dévoila le symbole de la fleur de safran et elle comprit qu'il était un de ses fidèles serviteurs. Ensemble, ils élaborèrent un plan d'attaque de cette tour. Mais ils n'imaginaient pas qu'il fallait un message codé pour y rentrer.

Au lever du jour, Sarah se rendit compte que les cavaliers étaient déjà en route. Seule, elle reprit la route sur son tapis volant qui n'obéissait qu'à elle. En fin de journée, elle arriva en même temps que les cavaliers devant la tour. Il est vrai qu'un tapis volant va plus vite et s'épuise moins vite que des chevaux ! Ils se retrouvèrent devant une immense porte en bois, avec pour moulures des animaux, des fleurs et des guerriers. Ils comprirent très vite que pour l'ouvrir, il allait falloir une manœuvre particulière. La porte était imposante, lourde et inviolable.

Sarah n'était pas seulement une jeune femme impétueuse et audacieuse, elle était également intelligente. Elle examina la porte et ne dit rien. Elle n'éprouvait aucune confiance envers ces cavaliers. En effet, son serviteur, fourbe, envieux et cupide faisait partie du groupe. Le cavalier à la coiffe d'or avait joué double jeu avec ses compères mais restait dévoué à sa reine.

La journée du lendemain s'était achevée et n'avait mené à rien. Tous les cavaliers hormis celui à la coiffe d'or, décidèrent de reprendre la route vers la citadelle. Leur quête fut infructueuse et ils se sentaient dépités. Il ne restait que la sultane et son confident sur place. Il était inconcevable qu'elle rebroussa chemin sans être parvenue à son but. De longues heures qui semblaient interminables s'écoulèrent lorsque la réponse apparut : l'une des moulures représentait une fleur de safran et on pouvait la presser vers l'intérieur.

Une fois la manœuvre effectuée par la princesse et son protecteur, un énorme fracas se fit entendre et la porte se débloqua. Heureusement, ils étaient deux car la porte était très lourde. Ils pénétrèrent à l'intérieur et gravirent un immense escalier qui paraissait sans fin. En cours de route, ils s'arrêtèrent afin de se reposer un instant et elle en profita pour regarder au travers d'une lucarne. À ce moment, elle ne s'imaginait pas une telle splendeur : elle se trouvait par-dessus les nuages et se mit à rêver en voyant ce tapis blanc. Ils reprirent leur ascension jusqu'à une salle où sous leurs yeux ébahis se trouvait un trésor !

Ils étaient en admiration devant une étendue de fleurs de safran et il y avait également des pierres précieuses dont une en particulier que la sultane adorait : une impressionnante topaze bleu azur brillante, symbole de courage attira son regard. Après avoir pris cette pierre, elle appela son tapis à travers une fenêtre pour faciliter leur retour.

Sarah et le cavalier à la coiffe d'or repartirent vers la citadelle sur le tapis en protégeant précieusement leur précieux bien.

À leur arrivée, la sultane relata son épopée à sa cour qui la nomma la sultane la plus courageuse des royaumes d'Orient et l'honora d'un communiqué public.

Cherchez bien, vous trouverez certainement une œuvre racontant d'autres exploits de cette vénérable sultane ...

Alicia THOMA

Le sultan aveugle

Dans un palais céleste, vivait seul, un sultan prénommé Adam, qui avait perdu la vue brutalement suite au mauvais sort jeté par une personne jalouse de sa richesse et de son savoir. Adam adorait lire.

Un après-midi, il décida d'aller marcher dans la forêt qui entourait son palais. Comme il marchait longtemps, il se perdit et ne trouva plus son chemin. Le sultan arriva dans un endroit très parfumé : il traversait un champ de fleurs. Il décida de cueillir une fleur pour garder avec lui ce parfum. Il continua de marcher. Il se rendit compte qu'il commençait à faire froid et supposa donc que la nuit était en train de tomber.

Ne sachant pas où il était, il décida de s'arrêter pour dormir, et garda bien la fleur près de lui pour s'endormir avec son agréable parfum. Lorsqu'il se réveilla, il ne sentit plus la bonne odeur de cette plante et pensa que c'était une fleur d'un jour. Il se sentit triste. Il avait faim et soif et décida donc de reprendre son chemin, lorsqu'il entendit au loin le sifflement d'un oiseau. Il décida de se diriger vers ce son.

L'oiseau le guida vers un lieu qu'il ne connaissait pas. Il se retrouva dans un endroit où il y avait beaucoup de monde. Il avait peur de perdre son compagnon ailé avec tout ce bruit. Mais l'oiseau se mit à voler juste devant lui. Il l'emmena devant un château puis s'envola.

Arrivé devant la porte du château, il essaya d'entrer. Les gardes voulurent le tuer quand tout à coup, la princesse du château arriva et leur ordonna de lui laisser la vie sauve. Elle l'observa et se rendit compte qu'il était aveugle. Elle lui demanda ce qu'il faisait ici. Adam lui raconta son horrible mésaventure, son errance dans la forêt jusqu'à l'apparition de l'oiseau qui le guida jusqu'ici.

La princesse décida alors de l'aider à recouvrer la vue en lui donnant une coupe magique remplie d'eau, qu'il devait boire, à la tombée de la nuit. Elle lui expliqua également que si cela ne fonctionnait pas, il devait se rendre à la Tour dans les nuages et pour y arriver, il devrait traverser un désert et la mer.

Il repartit donc très content mais, en chemin, il rencontra un marchand cupide qui voulut lui voler sa coupe en essayant de l'amadouer. Il lui donna à manger et l'enivra pour que le sultan s'endormit. Pendant son sommeil, il lui vola la coupe.

À son réveil, Adam se rendit compte qu'il n'avait pas bu l'eau magique et que le marchand et la coupe avaient disparu. Il s'était fait avoir ! Heureusement, la princesse lui avait indiqué un endroit qui lui permettrait de retrouver sa vie d'antan.

Il n'avait pas d'autre choix que de reprendre la route vers la Tour dans les nuages. Il suivit les indications de la princesse et traversa le désert et la mer.

Après deux jours de marche, fatigué et affamé, il arriva enfin à destination. Mais il devait encore monter cinq cents marches pour arriver au sommet. Il était heureux et surpris d'entendre tout là-haut, le sifflement de l'oiseau. Au fur et à mesure qu'il montait les marches, il se rendit compte qu'il faisait de moins en moins noir.

Arrivé tout en haut, il recouvra complètement la vue. Fou de joie, il comprit qu'avec la volonté d'y arriver, il avait rompu ce sortilège.

Quelque temps après, il retrouva le bonheur de lire et décida de créer une énorme bibliothèque avec tous les livres qu'il avait lus et qu'il voulait encore lire et faire partager aux autres en compagnie de son merveilleux oiseau.

Léa VANETTI

Les filles du roi Salomon

Il était une fois, le roi Salomon qui régnait d'une main de maître sur son pays. Il était très apprécié de son peuple. Il avait deux filles, l'une nommée Karima et l'autre Nadia.

Un jour, le palais fut attaqué par un démon qui enleva le roi Salomon. Nadia pleura la perte de son père. Karima elle réfléchissait au moyen de lui venir en aide. Elle s'exclama:

- Chère sœur j'ai trouvé un moyen pour arracher père de ce monstre !

- Et quel est ce moyen ?

- On dit que dans les terres sauvages au sommet d'une petite colline on peut parfois apercevoir un simorgh. Je m'y rendrai à l'aube pour lui demander mon chemin jusqu'à l'ancre du monstre !

- Attends ! Je viens avec toi ! s'exclama Nadia.

Les deux sœurs étaient inséparables, donc si Karima décidait d'aller porter secours à son père, sa sœur la suivrait.

Comme convenu, le lendemain, à l'aube, les deux jeunes femmes se mirent en route. Dans les terres sauvages, l'air était sec et le soleil brûlait tout sur son passage. Vers la fin de l'après-midi, les deux sœurs arrivèrent à la colline en question.

- Quel voyage éprouvant ! s'indigna Nadia.

- Ce n'est que le début alors si tu es déjà fatiguée, je te conseille de faire demi-tour.

- Non ! Je reste avec toi !

La lune était déjà haute dans le ciel mais les filles ne pouvaient pas dormir de peur de rater le simorgh. Soudain, Nadia aperçut une silhouette au loin.

- Karima, regarde ! C'est sûrement le simorgh là-bas au loin ! s'écria Nadia.

Effectivement, au fur et à mesure que la silhouette approchait, elles distinguaient un bel oiseau à l'allure fière et aux plumes flamboyantes sous le reflet de la lune. Quand il arriva à leur hauteur, Karima l'interpella :

- Attendez majestueux simorgh ! J'ai une requête à vous faire !

L'oiseau s'arrêta et la regarda comme s'il lui demandait de poursuivre.

-Vous qui arpentez le pays jour et nuit, savez-vous où se trouve l'ancre du démon ? Notre père le roi Salomon y est retenu prisonnier.

Comme réponse, l'animal poussa un cri perçant et prit son envol. Les filles prirent cela comme une invitation à le suivre. Ce qu'elles firent sans hésiter. Arrivé aux abords d'un bois lugubre, l'oiseau s'arrêta. Karima lui demanda : « C'est ici ? »

Pour toute réponse, l'animal poussa un nouveau cri et reprit son envol. Derrière lui, il laissa tomber une ceinture. Sûrement pour aider les filles dans leur mission. Karima ramassa la ceinture et entra dans le bois suivie de sa sœur. La forêt était si dense qu'elles ne voyaient plus le ciel à travers le feuillage. Elles marchèrent si longtemps qu'elles en perdirent la notion du temps.

Après de très longues heures de marche dans un silence de mort, elles arrivèrent devant une grotte où elles entendirent des ronflements sonores. Karima chuchota à sa sœur : « Plus aucun bruit ou il nous tuera toutes les deux. »

Elles avancèrent en silence dans l'ancre du monstre puis, elles virent une énorme silhouette noire effrayante ! Heureusement pour elles, le monstre dormait à poings fermés !

Karima songeait à un moyen d'immobiliser le monstre s'il se réveillait. Elle repensa à la ceinture que le simorgh avait fait tomber. Elle déroula la ceinture et attacha le monstre qui heureusement s'était assoupi contre un pilier de la grotte. Pendant ce temps, Nadia alla libérer son père qui se trouvait enfermé dans une cage constituée d'os. Une fois leur père libéré et le démon attaché, ils reprirent tous les trois la route du palais. Le roi Salomon dit à ses filles :

- Merci d'être venues me secourir ! Je saurai vous remercier pour votre courage !

- De rien père, je suis heureuse que vous soyez sain et sauf ! dit Nadia.

- La nuit va bientôt tomber. On ferait bien de se dépêcher. On va prendre le chemin le plus court pour rentrer au palais, ajouta Karima.

Après de longues heures de marche, ils arrivèrent devant la mer de sable.

- Oh non ! s'exclama Karima.

- On ne peut pas passer par là. Nous ne sommes pas équipés pour faire face au climat du désert, se lamenta Nadia.

Au loin, ils entendirent un cri que les filles connaissaient bien maintenant. En effet, comme si le simorgh avait entendu leur détresse face au désert, il s'arrêta devant eux et leur fit signe de monter sur son dos.

- Allez-y père, ne vous inquiétez pas, il est inoffensif. C'est grâce à lui que l'on vous a retrouvé.

Tous les trois montèrent sur le dos de l'animal. Puis celui-ci prit s'envola avec grâce dans le ciel. Après deux heures sur le dos de l'oiseau, ils commencèrent à voir se dessiner les formes vagues du palais au loin.

- Nous sommes bientôt arrivés ! s'écria Nadia.

- Oui je suis heureux de pouvoir enfin rentrer chez moi ! répondit Salomon.

Quelques minutes plus tard, le simorgh s'arrêta sur un des balcons du palais. Tout le monde posa les pieds au sol.

- Merci infiniment pour ton aide ! dit Karima.

Puis elle s'approcha de lui et lui caressa la tête. L'oiseau poussa un long cri puis s'envola. Karima lui cria :

- Reviens nous voir quand tu veux !

Ils regardèrent tous les trois sa silhouette s'éloigner à l'horizon.

Pour saluer le courage de ses filles, le roi leur offrit une étoile à huit branches et leur fit construire un merveilleux palais.

Léna VOGEL

Voyage à l'île du Lapis-Lazuli

C'est l'histoire d'un jeune marin grec appelé Simphon. Un jour, le roi de son île lui ordonna de partir livrer des bijoux au prince de l'île du Lapis-Lazuli.

Après des semaines en mer, Simphon arriva enfin sur l'île du Lapis-Lazuli. Là, Ryan, un petit garçon du village voisin, lui demanda son aide pour combattre le Choucacou, un terrible monstre qui les attaquait chaque nuit. Arrivé dans le village, il lui montra quelques images : c'était un terrible loup avec une corne de licorne. Ensuite, il décida de quitter ce lieu et de continuer sa route.

Après de bonnes heures de marche dans un désert aride, il vit une grande baie. Alors qu'il allait se désaltérer, il découvrit une tortue qui parlait. Elle prononça ces paroles : « Va combattre le Choucacou. Si tu as besoin d'aide, va à la colline aux cinq mille marches, et là-haut tu dresseras un oiseau fabuleux le Simorgh. »

Il suivit les consignes données par la tortue et arriva enfin au sommet de la colline. Là-haut, il trouva un petit œuf. Il se posa des questions et au final, il s'appretait à redescendre, quand soudain surgit des nuages un oiseau, fabuleux, rouge flamboyant et immense ! L'oiseau s'approcha de lui. Simphon commença à l'apprivoiser, puis c'est sur son dos qu'il descendit les cinq mille marches. Or, alors qu'il était dans les airs, Simphon vit son sac d'or et de bijoux se perdre dans la mer de nuages. Quelle désolation !

Ils firent un petit crochet en direction de la tortue. Simphon lui raconta sa mésaventure. Elle lui conseilla d'aller dans la grotte du Choucacou. C'est ce qu'ils firent et arrivés là-bas, le monstre et l'oiseau s'affrontèrent. Après un long combat acharné, le Choucacou fut carbonisé. Dans sa tanière, ils virent des centaines de corps. Simphon autorisa le Simorgh à rentrer chez lui, auprès de son œuf.

La nuit commençait à tomber, et Simphon cherchait un abri, quand soudain, il vit devant lui une grotte fermée. Un mystérieux code était gravé sur la roche : « Ramenez ici la Chadza, la fleur qui ne vit qu'un jour. » Sur ce, il partit à sa recherche car il était curieux de savoir ce qui se cachait derrière cette porte.

Après des semaines de fouilles, il la trouva enfin ! Il retourna à la grotte et la porte s'ouvrit. Il vit toutes sortes de richesses et il prit tout ce qu'il pouvait avant de se rendre à la capitale. Il se présenta

alors devant le prince. Celui-ci fut très heureux de recevoir toutes ces merveilleuse choses, et en échange, il le combla de biens.

Un jour, il rencontra une femme. Elle était merveilleusement jolie et intelligente, si bien qu'il en tomba éperdument amoureux. Simphon décida alors de rester ici et de fonder une famille.

Ugo WEREY

La femme aux larmes d'argent

Cette fabuleuse histoire se situe dans une forêt des plus sombres...

Une mystérieuse femme, quand elle était triste, pleurait des larmes d'argent. Elle vivait dans un château dans la forêt la plus sombre. Mais elle qui adorait les aventures, rêvait de se rendre au pays enchanté. Elle prit ses affaires et son livre aux pages bleues puis partit à l'aventure.

En se baladant dans la forêt, elle découvrit un message codé noté sur un mur : « 20.18.13.21.22.5 12.1 2.5.20.5, 12.21.9 16.1.18.12.5.18, 12.1 14.15.21.18.18.9.18, 16.21.8.19 12.1 4.15.13.16.20.5.18. » Elle se rendit tout de suite compte de ce que cela signifiait : chaque chiffre représentait une lettre de l'alphabet. Elle déchiffra vite le message suivant : « Trouver la bête, lui parler, la nourrir, puis la dompter. » À côté de ce message, elle découvrit le dessin d'un cheval magique. C'était un cheval très particulier.

Elle continua son chemin. Soudain, elle vit au loin une grande silhouette ailée. Elle s'approcha et elle remarqua que c'était un simorgh. Elle réussit à monter dessus, puis elle survola la forêt. Tout à coup, elle vit un cheval d'ébène. Elle mit pied à terre et reconnut le fameux cheval magique ! Elle accomplit ce qui était écrit sur le mur : elle chercha de la nourriture pour ce noble animal, lui parla puis le dompta.

La vieille femme quitta la forêt à dos de cheval puis se dirigea vers une maison très luxueuse et immense. Elle toqua et la porte s'ouvrit. Elle fut très étonnée de voir à qui appartenait cette énorme villa : une éléphante appelée Alya l'accueillit.

Alya lui présenta sa maison mais la vieille femme fut instinctivement attirée par un objet précieux : une dague incrustée de mille pierreries. Elles prirent ensuite le thé. Quand Alya eut le dos tourné, la dame aux larmes d'argent prit rapidement la dague et la mit dans son sac. Elle salua son hôtesse puis continua son voyage avec le cheval d'ébène.

La vieille femme, sur le point de rejoindre le pays enchanté, fut prise de remords et pleura à chaudes larmes : comment avait-elle pu voler une si belle personne ? ! Le cheval d'ébène se retourna et versa une seule et unique larme magique sur son visage... et les larmes qui

coulaient sur ses joues se transformèrent en *gouttes d'or* ! Elle fut étonnée par ce prodige, sécha ses larmes et continua son voyage.

Près du portail de la Cité d'or et d'argent, elle vit deux terribles béliers noirs comme l'encre. Ils l'attendaient. Elle descendit de sa monture puis voulant se débarrasser des béliers en les contournant, elle vit le simorgh foncer tout droit sur les prédateurs. Elle partit à toute vitesse vers la Cité enchantée pendant que le cheval d'ébène et l'oiseau fantastique occupaient les bêtes. Quand elle arriva à la cité, tout le monde la félicita d'être parvenue à arriver jusqu'ici. Une fois installée dans une somptueuse demeure et rétablie de la fatigue de son voyage, elle demanda à la reine Kenza d'écrire son histoire *en lettres d'or* dans les annales du royaume. Et la souveraine, heureuse de la compter à présent parmi ses sujets, fit écrire son histoire.

À partir de ce jour, la vieille dame autrefois appelée *la femme aux larmes d'argent* fut surnommée *la femme aux larmes d'or*.

Alix WILLMANN

BRAVO À

*Élise
Kélyan
Timothé
Louis
Inès
Matteo
Jules
Nathan
Hélène
Lisa
Noé
Isaac
Alexis
Louanne
Lucas
Mathéo
Tiago
Clara
Alicia
Léa
Léna
Ugo
Alix*

Un grand merci aux parents qui ont encouragé leurs enfants à participer à ce beau projet et à mon collègue d'arts plastiques, Christian Rimelen, pour l'illustration de la première de couverture.