



VICE-RECTORAT
DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE
DIRECTION GÉNÉRALE
DES ENSEIGNEMENTS



PRODUCTIONS DES LAURÉATS DES CONCOURS

ÎLES LETTRÉES



DIS-MOI DIX MOTS *qui (d)étonnent*



2022

« JEU, TU, ÎLES.. »

käï, farcer, divulgâcher, tintamarre, pince-moi, saperlipopette, médusé,
décalé, ébaubi, époustouflant



LYCEE PROFESSIONNEL

PRIX EXCEPTIONNEL DU MEILLEUR ENGAGEMENT NARRATIF, COLLABORATIF ET INCLUSIF

Lycée polyvalent Jules Garnier, 1^{ère} BPMEI 1

Marcel, Julien BOUDHEMA - *Les jeux vidéos et la vue*, Simon BUAMA - *La petite ville*, Bryan ELASETO - *Handisport*, Evan GARNIER - *Du réel au virtuel*, Zélia HNAU - *Aria et Lyaa*, Aurélia JESSOP - *Le garçon fou du ballon rond*, Lelö JIAKO - *Les cabanes en bois*, Kheyrman MAITUKU - *Malaise et cœurs à rebours*, Laina MALAISE - *Yoga vue et compagnie*, Tiffany VOUDJO

TERMINALE

1^{ER} PRIX PROFESSIONNEL *Oscar, l'enfant qui voulait jouer à la marelle*,
Terminale CAP, lycée professionnel Père Guéneau, Bourail

2^{ÈME} PRIX LYCÉE PROFESSIONNEL *Les jeux de Jacques et sa bande*,
FCA -TISEC, lycée professionnel Petro Attiti, Nouméa

3^{ÈME} PRIX LYCÉE PROFESSIONNEL *On apprend de ses erreurs*,
Terminale GA, lycée professionnel Saint Joseph de Cluny, Nouméa

PREMIÈRE

1^{ER} PRIX PROFESSIONNEL *Entre deux eaux*, 1^{ère} CAP CSHCR, ALP Koumac

2^{ÈME} PRIX PROFESSIONNEL *Sens dessus dessous*, 1^{ère} CAP CSHCR, ALP Koumac

COLLÈGE

COLLÈGE 6^E - 5^E

1^{ER} PRIX *Avons-nous rêvé ?*, collège La colline, Thio

2^{ÈME} PRIX *La mésaventure de Miraite*, collège Mariotti, Nouméa

3^{ÈME} PRIX *Le bingo original*, collège La Colline, Thio

COLLÈGE 4^E - 3^E

1^{ER} PRIX *Une partie de pétanque...*, collège de Tuband; Nouméa

2^{ÈME} PRIX *Foot party*, collège des Portes de fer, Nouméa

3^{ÈME} PRIX EX AEQUO

Charlie Charlie au camping, collège des Portes de fer, Nouméa

Monopoly maudit, collège des Portes de fer, Nouméa

INTERNATIONAL

PRIX COUP DE CŒUR DU JURY *Drôle de saperlipopette !*,
université des Ryukyu, à Nishiharacho, Okinawa, Japon,
de Chihiro Kohama, Rise Morita, Ichita Tomei, Miyu Taba, Kai Chinen, Chizu Senaga
et Ayaka Gibo.



ILES LETTRÉES

LYCÉE PROFESSIONNEL

**PRIX EXCEPTIONNEL DU MEILLEUR
ENGAGEMENT NARRATIF,
COLLABORATIF ET INCLUSIF**



MARCEL

Il était une fois, un petit garçon qui s'appelait Marcel Danlepaletse. Marcel n'est pas fils unique ; il a deux grandes sœurs. L'une, de 19 ans, l'autre de 24 ans. Marcel a 8 ans et il est victime d'un handicap visuel depuis l'âge de 4 ans. En effet, il y a 4 ans, Marcel a fait un accident de voiture. Des morceaux de verres de pare-brise lui étaient rentrés dans les yeux. Depuis, Marcel est aveugle.

Il habite à Paris avec sa mère et ses deux sœurs. La maman, Anastasia, 45 ans, travaille dans la restauration. Elle gagne à peine de quoi vivre. Marcel a des soins médicaux réguliers qui lui évitent une grosse infection à l'œil. Leur père s'est séparé de leur mère 3 mois après la naissance de Marcel. Il habite Toulouse à présent et n'aide pas financièrement sa famille. Bien sûr, il existe une opération pour que Marcel recouvre la vue, mais elle était très coûteuse.

Un jour, lors d'une promenade, les sœurs de Marcel virent une affiche. *Médusées*, elles l'arrachèrent et coururent rapporter l'information chez elle :

« Maman, maman, on a une bonne nouvelle !! »

Cette dernière sortit de sous la douche, regarda l'affiche et se mit à pleurer de joie. L'affiche faisait la promotion de la journée du handicap, au cours de laquelle 10.000 euros étaient à gagner. Cela pourrait financer l'opération de Marcel ! Marcel voulut s'inscrire immédiatement. Sa mère s'exécuta sans hésiter.

Parmi les différentes activités proposées, il y avait : le marquage du plus grand nombre de paniers de basket en 5 minutes et faire un château de carte de 2 étages... Le jour venu, ils partirent tous sur le lieu de rassemblement. Ils commencèrent les activités. La chance leur sourit, ils sortirent vainqueur de presque toutes les activités, *époustouflant* les membres du jury.

À la fin de la journée, tout le monde regardait Marcel. On pouvait entendre dans le public parmi les spectateurs venus en nombre et remplis de préjugés :

« *Sapevripopette*, comment fait-il ? *Pincez-moi*, car ce n'est pas possible d'être aussi performant avec un tel handicap ! »

La journée passa et les résultats tombèrent... Au *tintamarre* de la journée succéda le silence... pas un bruit dans le secteur. Le moment de révéler le vainqueur est arrivé. Un jeune se lève et prend le micro :

« le vainqueur des 10.000 euros est Marcel Danlepaletse ! »

La mère pleura, Marcel bondit de joie. 3 mois plus tard Marcel eut son opération et retrouva la vue et acquiesça une telle notoriété qu'il devint la coqueluche du quartier.

1ère BPMEI 1 - lycée Jules Garnier, Nouméa
Julien BOUHEDMA



FICHER AUDIO

LES JEUX VIDÉO ET LA VUE

Il était une fois un petit garçon du nom de Julien qui avait un énorme talent pour les jeux vidéo. Julien était un garçon très gâté par ses parents. Bien que gentil et calme, il était tout à la fois accro et dépressif. Son rêve était de devenir un joueur professionnel de PlayStation. Tout le monde était **médusé** par ce don qu'il avait. Le petit garçon portait des vêtements de marque que ses parents lui achetaient sans cesse et il mangeait tout ce qui se mange mis à part les crustacés et les légumes. Les habitants du quartier étaient époustouflés par le talent de Julien mais aussi par son égo. Un jour, alors que le petit garçon était en plein game, il s'aperçut qu'il ne voyait plus très bien. Sa mère inquiète, décida de consulter un médecin. Ce dernier avait pronostiqué une perte de la vue, progressive. Julien était inquiet au vue de la nouvelle que le médecin lui avait **divulguée**. Les questions s'enchaînent dans sa tête dont une qui revient sans cesse :

« Pourra-t-il rejouer un jour aux jeux vidéo ? »

Sa mère fit le tour des médecins à la recherche d'un remède pour son fils. Certains, complètement **décalés** et démunis lui en prescrivait de faux, des placebos, qui n'avaient aucun effet sur l'état de santé du jeune garçon. C'est alors que l'un des médecins conseilla à la famille d'aller voir un psychologue. Le psychologue expliqua que ce trouble de la vue était à l'origine d'une dépression naissante qu'il fallait enrayer par l'écoute de livres audio pour compenser le manque du jeu ressenti par le patient. La mère de Julien alla donc acheter un disque et chaque fois qu'il l'écoutait il se considérait en thérapie. Au bout de quelques minutes, Julien s'aperçoit qu'il commence à rouvrir les yeux progressivement. **Pincez-moi** je rêve, pense-t-il dans son for intérieur. Au bout d'un jour, Julien retrouve la vue et décide de ne pas reprendre ses activités de jeux vidéo. Bien au contraire, il décide de se construire une vie sociale épanouie, avec de vraies personnes et dans le vrai monde. C'est ainsi que quelques années plus tard, Julien trouva la femme de sa vie et de sa vue ! Ils vécurent heureux et jusqu'à la mort !

Lycée Jules Garnier, Nouméa

Simon BUAMA



FICHER AUDIO

LA PETITE VILLE

Lors d'une soirée, un jeune couple tout juste marié, a fait appel à un médium afin de voir si leur avenir était des plus radieux. La journée touchait à sa fin pendant que le jeune couple dînait tranquillement. Quelqu'un sonna à la porte. Le jeune homme sortit de table pour ouvrir la porte. La médium entra et commença à s'installer pendant que les jeunes mariés reprenaient place à table. La femme commença un jeu et tira les cartes en commençant par le jeune homme. Ce dernier pensait se faire **farcier** par la médium : « Coupez le jeu de carte en deux et décalez-les » dit-elle. Le jeune homme s'exécuta, coupa le jeu en deux et les disposa en deux parts égales. Rien d'intéressant ne sortait dans son jeu. Alors, la médium poursuivit par les cartes disposées en face de la jeune femme, elle lui dit : « Vous aurez un petit garçon très bientôt ». Puis, la médium retourna la dernière carte. **Ebaubie** par la carte qu'elle venait de tirer, la médium la montra au couple et leur dit : « Votre enfant naîtra avec une maladie très rare et incurable. »

« **Saperlipopette**, mais qu'est-ce que cela veut dire ? » l'interrompt la jeune femme. Le lendemain, toujours choqués de ce que la médium leur avait dit la veille et ne sachant pas comment réagir, le jeune couple vivait dans l'appréhension du moment où ils sauraient qu'ils allaient être parents.

Les mois passèrent et le jeune couple attendait un heureux événement. Déjà enceinte de 2 mois, la jeune femme se remémorait constamment les propos de la médium. Mais les mois se succédant, l'inquiétude laissa sa place à la joie d'être parent. Les jeunes oublièrent le mauvais présage.

Le jour de l'accouchement, la femme mis au moins 2 heures à faire sortir ce nouveau-né. Enfin sorti, la femme fatiguée par cet **époustant** accouchement, s'endormit dans un profond sommeil. Le mari, complètement **décalé** à la vue de son enfant qui venait de naître, le regarda comme s'il s'agissait d'un être surnaturel. Le médecin fit appel à des spécialistes pour qu'ils viennent examiner le nouveau-né. La semaine passa, et le couple ne sachant plus quoi faire pour aider leur enfant commença à baisser les bras. Puis, un beau jour, le père se souvint qu'il avait lu un article sur cette maladie incurable. Il n'y avait aucun remède susceptible d'aider les personnes atteintes de cette maladie, qui devaient vivre avec. Mais il y avait un endroit pour ces personnes... une sorte de ville miniature pour les personnes différentes des autres située à l'autre bout du monde. Cette famille avait fait exprès le tour du monde pour que leur enfant se sente à sa place. Une fois sur place, les parents furent stupéfaits de l'endroit qui était juste magnifique. Un endroit paradisiaque où tout le monde se sentait à sa place. Il y avait des personnes de tous âges venant des quatre coins du monde qui vivaient épanouies au sein de cette petite ville de lilliputiens.

Lycée Jules Garnier, Nouméa
Bryan ELASETO

HANDISPORT

Un enfant s'appelant Marco était paralysé des jambes depuis très peu de temps en raison d'un accident de voiture. Lorsque Marco avait encore le contrôle de ses deux jambes, il faisait partie d'un club de ping-pong. C'était même un très bon joueur !

Son accident eut lieu lorsqu'il n'avait que 15 ans. Aujourd'hui, Marco a 18 ans. Il essaie de rentrer dans son ancien club de ping-pong mais essuie à plusieurs reprises des refus malgré les nombreux arguments qu'il avance. *Saperlipopette*, comment pouvaient-ils refuser un ancien joueur du club et néanmoins ami. Avaient-ils à ce point peur de voir le niveau du club baisser pour finalement se faire déclasser ? Les responsables avaient une vision complètement *décalée*.

Médusé par ses refus mais sans perdre sa détermination, Marco demanda à ses parents de lui acheter une table de ping pong afin qu'il puisse s'entraîner à jouer seul. Ses parents trouvaient *époustouffant* le fait que Marco parvenait sans encombre à jouer au ping-pong malgré son handicap. Ils décidèrent de s'engager pour cette cause en montant une association pour les personnes présentant un handicap et souhaitant faire du sport, plus précisément du ping pong. Marco fut ravi de voir que ses parents lui offraient une nouvelle possibilité de faire du sport en club.

Marco étant le plus expérimenté dans ce sport, ses parents et lui-même décidèrent de faire de lui un entraîneur. Il était grand de taille et assez costaud et s'essaya également au volley pour se rendre compte qu'il avait également un très bon niveau à ce jeu-là. Alors il alterna entre ces deux sports.

Marco rencontra plusieurs personnes ayant le même problème que lui et essayant de trouver des clubs de sports qui pourraient les accepter. Il leur proposa donc d'adhérer à l'association montée par ses parents et lui-même. L'association prospéra et devint très populaire car ce qu'ils avaient monté était unique et source de fierté d'autant plus que – navré de *divulguer* l'information – une grande partie de leurs adhérents étaient d'un tel niveau qu'ils se préparaient pour les jeux paralympiques de 2026 !

Lycée Jules Garnier, Nouméa

Evan GARNIER



FICHER AUDIO

DU RÉEL AU VIRTUEL

C'est l'histoire d'un jeune garçon qui se nomme Eliakim.

Eliakim est un enfant qui est né sourd. Depuis son plus jeune âge, il a toujours été un enfant surexcité qui aimait danser avec son frère et ses sœurs. Il était toujours gentil et souriant malgré la maladie qu'il avait. Ses parents, son grand frère et ses 2 grandes sœurs ne l'ont jamais mis de côté. Il était d'ailleurs très chouchuté par son frère et ses sœurs. Il suivait des cours dans une école spécialisée, pas très loin de chez lui.

Pour ses 16 ans, sa famille avait décidé d'organiser un grand anniversaire surprise, avec des décorations orange et noir, ses deux couleurs préférées et un énorme gâteau au chocolat qui était son parfum préféré. Ils voulaient que tout soit parfait ; que ce soit le meilleur anniversaire qu'il n'ait jamais eu ! Le grand jour arriva. Une fois qu'Eliakim eut fini l'école, à 15h, son père vint le chercher. Les autres membres de la famille devaient terminer de tout décorer avant qu'ils n'arrivent. Sur le chemin du retour, le garçon et son père garèrent la voiture dans le garage, mais avant de descendre, ce dernier lui dit de rester dans la voiture et qu'il reviendrait le chercher dans quelques minutes. 6 minutes passèrent après quoi, son père revint avec un bandeau. Il lui banda les yeux pour l'emmener dans le jardin. Arrivés dans le jardin son père lui enleva le bandeau des yeux et Eliakim fut **ébaubi** par cet anniversaire surprise. Tous ses amis et sa famille étaient là. Les parents d'Eliakim lui avaient acheté un cadeau et en l'ouvrant Eliakim fut **médusé** car c'était le jeu vidéo de danse qu'il voulait depuis qu'il était sorti. La soirée se passa très bien. Avant de lui offrir ses cadeaux, les invités voulurent le **farcir** en lui tartinant de la crème fraîche sur le visage, sa mère la première ! Ils rirent tous, Eliakim aussi. Tout le monde était heureux d'être venu et Eliakim aussi était très heureux pour son anniversaire. Ils mangèrent le gâteau et tout le monde offrit des cadeaux. Une fois les invités partis, ils rangèrent toute la maison puis ils dormirent tous dans le salon. Le lendemain tout le monde était parti mis à part Eliakim et sa grande sœur, la 3ème de la famille qui s'appelait Elisa. Ils décidèrent d'essayer le nouveau jeu vidéo dans le salon. Ils allumèrent le jeu et commencèrent à choisir leurs personnages respectifs dans le jeu. Eliakim choisit un personnage masculin et Elisa un personnage féminin. C'est alors qu'Eliakim appuya sur le bouton play et là tout d'un coup le jeu se mit à briller bizarrement, et quelques secondes après tout était devenu noir... Après être restés pendant un instant dans le noir complet, les lumières s'allumèrent tout d'un coup, et là ils virent un tout autre monde rempli de couleurs et de mélodies inconnues. Une fois passées les quelques minutes d'émerveillement ils comprirent qu'ils étaient DANS le jeu. Elisa en panique regarda Eliakim qui lui trouvait toutes ces couleurs **époustouffantes** et merveilleuses. Elle cria son prénom, lui fit signe et Eliakim se retourna choqué !!! Il regarda Elisa avec un grand sourire... Eliakim avait entendu son prénom pour la toute première fois de sa vie. Ils discutèrent quelques instants mais Eliakim était si stupéfait qu'il demanda à sa sœur : « **pince-moi !** »

Elle s'exécuta et tous deux comprirent que tout ceci était réel. C'est alors que toutes sortes de musiques sont apparues comme des vagues au-dessus de leurs têtes... De la musique douce, classique, du reggae, du jazz... Eliakim demanda à sa sœur ce qu'étaient tous ces bruits et elle lui expliqua qu'il s'agissait de musique. Tout d'un coup un personnage virtuel s'approcha d'eux et leur expliqua les règles du jeu, qui était tout simplement de suivre les pas du coach de danse tout en suivant le rythme de la musique. S'ils réussissaient le défi, ils gagnaient une clef qui mène au niveau suivant et quand ils auront réussi tous les niveaux jusqu'au niveau 6 ils repartiront chez eux. Ils étaient au niveau 1, le jeu commença, le frère et la sœur s'enjaillèrent ! On put voir le bonheur sur le visage d'Eliakim qui pour la première fois de sa vie dansait en rythme au son de la musique. Ils gagnèrent le premier niveau avec la clef et ils ouvrirent la porte qui mène au niveau suivant. Ils commencèrent le niveau 2. Tout allait bien quand soudain, le coach commença à beuguer. Il faisait des mouvements étranges et la pièce devenait de plus en plus sombre. Alors, ils coururent vers la porte qui menait au niveau 3... le sol s'effondra sous leurs pieds, le plafond tomba, Elisa brouta mais par chance Eliakim lui attrapa le bras et la sauva. Ils coururent vers la porte et réussirent à rejoindre le niveau suivant. Essoufflés et en panique après ce qu'il venait de se passer, ils furent rejoints par le personnage virtuel. Il leur expliqua que ce qui venait de se passer était dû à un virus qui commençait à ronger le jeu, et qu'avant qu'ils n'atterrissent dans le jeu l'anti-virus avait essayé d'exterminer le virus mais il avait malheureusement perdu contre lui, et que c'était à cause du virus qu'ils avaient été aspirés. A présent, l'anti-virus est enfermé au niveau 6 et pour le libérer, il faut parvenir à gagner une clef spéciale au niveau 5. Quand ils auront libéré l'anti-virus, ce dernier pourra combattre le virus à nouveau et le vaincre. Une fois vaincu, ils pourront rentrer chez eux. Ils acceptèrent et firent le niveau 4 mais les niveaux étaient de plus en plus difficiles et compliqués. C'est avec détermination qu'ils réussirent à passer le niveau et accéder au niveau 5. Le stress était à son maximum mais ils se rassurèrent l'un l'autre déterminés à rentrer chez eux. Ils commencèrent le niveau... Dès le début les pas étaient très compliqués et difficile à suivre avec le rythme de la musique. Les deux joueurs perdirent rapidement le fil. Ils avaient perdu beaucoup de points pour le manque de synchronisation et la partie allait bientôt se finir. Il était clair qu'ils allaient perdre ce niveau... Le virus avait déjà attaqué le niveau 4 ; il allait bientôt arriver au niveau 5. Eliakim prit une grande inspiration, se concentra, et écouta le rythme de la musique. Il observa les pas du coach et commença à danser tout en suivant le rythme de la musique. C'est incroyable ! Eliakim était parvenu à suivre les pas sans la moindre erreur et grâce à lui, ils cumulaient des points. Eliakim appréciait cette musique qu'il écoutait pour la première fois et en quelques minutes, il remporta tous les points ainsi que la partie. Ils gagnèrent la clef spéciale et coururent vers la porte qui menait au niveau 6. Le virus les suivait mais ils passèrent au niveau 6 et libéra l'anti-virus qui se précipita jusqu'au niveau 5. Il diffusa une immense lumière qui détruit le virus. Au moment de sa destruction, une lumière éclaira Eliakim et Elisa et quand la lumière disparut ils étaient enfin chez eux, sur leur canapé.

Ils n'ont jamais raconté ce qui s'était passé car ils savaient que personne n'allait les croire. Néanmoins, ils ne touchèrent plus le jeu et le rangèrent dans un coin de la maison. Quelques mois après Eliakim eut son premier appareil auditif et pour le reste de sa vie il put écouter tous les sons qui l'entouraient.

Lycée Jules Garnier, NOUMÉA
Hnav Zelya



FICHIER AUDIO

ARIA ET LYAA

C'est l'histoire de jumelles, Aria et Lyaa. Ces sœurs résident dans une petite banlieue à Cadastre. Elles ont été adoptées par une famille dans laquelle les parents sont très attentionnés et très protecteurs.

Tout a commencé à leur naissance. Aria et Lyaa ont perdu leur mère qui n'avait malheureusement pas pu survivre à l'accouchement. A la suite de cette tragédie, les médecins avaient remarqué que l'une d'elles était sourde, il s'agissait d'Aria. Plus les années passent, plus les jumelles grandissent et plus elles ressemblent à leur mère (cheveux bouclés noirs, yeux noisettes, un beau sourire et deux fossettes au niveau des joues). Elles devenaient aussi de plus en plus proches de leur père. A l'âge de 7 ans, Aria et Lyaa ont commencé à développer une passion pour la boxe. Ces jumelles étaient fans de leur père car lui-même pratiquait la boxe. Il avait même été champion du monde. Elles voulaient suivre son exemple et poursuivre son parcours. Et ce qui n'était au début qu'un jeu devint rapidement un sport qu'elle pratiquait à chaque fin de journée en s'entraînant durement. Déterminées elles donnaient tout ce qu'elles pouvaient car dans quelques mois se déroulerait leur tout premier et grand tournoi de boxe. Ce tournoi était très important à leurs yeux car elles voulaient prouver à leur père qu'elles aussi pouvaient devenir des championnes comme lui et qu'elles pouvaient le rendre fier. Le tournoi avait lieu le jour de leur anniversaire. Pour leurs 17 ans, les jumelles se sentent stressées en raison du fameux tournoi. Alors qu'ils prenaient la route en direction du championnat, tout devint noir... Aria se réveilla, un peu étourdie, ne comprenant strictement rien de ce qu'il se passait. Elle regarda autour d'elle et vit qu'elle était à l'envers ; des débris étaient dispersés tout autour d'elle. Elle capta qu'ils avaient fait un accident. **Ebaubie**, elle chercha sa sœur ainsi que son père. Mais elle ne trouva que sa sœur à côté d'elle, en train de se vider de son sang. Apeurée, elle essaya de bouger afin d'aider Lyaa, mais elle-même était bloquée. Elle se débattit mais rien ne pouvait la faire sortir d'ici. Espérant qu'une personne vienne à leur aide, Aria s'évanouit. Peu de temps après, elle se réveilla de nouveau et sentit les vibrations des véhicules de secours venant à leur aide. Toujours étourdie et sous le choc, elle referma les yeux et se réveilla en sursaut à l'hôpital. La première chose qu'elle avait fait était de chercher son père et sa sœur, mais elle ne trouva que sa sœur jumelle à ses côtés, les yeux fermés, allongée avec plein de fils autour d'elle. En voyant sa sœur dans un sale état, Aria pleura s'apercevant qu'elle était dans le coma. Quelques minutes plus tard, un médecin entra dans la chambre. Précipitamment elle lui demanda où était son père. Le médecin lui répondit mais Aria lui fit comprendre qu'elle ne l'entendait pas car elle était sourde. Le docteur alla chercher un bout de papier et un stylo afin qu'il puisse communiquer avec elle. Aria lui reposa la même question. Mais le médecin la rassura et nous voulant rien **divulgâcher** lui indiqua que son père était entre de bonnes mains et qu'il allait bien alors qu'en vérité il n'était plus de ce monde. Le jour suivant, Lyaa sortit de son coma et eut la même réaction que sa sœur jumelle. Elle avait tout de suite remarqué que quelque chose n'allait pas mais elle ne savait pas ce que c'était.

Aria, ravie que sa sœur soit réveillée tapa la discute, sauf que Lyaa se rendit compte qu'elle avait perdu son ouïe. Paniquée, elle cria mais n'entendit pas sa propre voix. Ne sachant que faire les jumelles appelèrent le médecin. Le médecin arriva d'urgence et trouve la jeune Lyaa affolée et criant : « Pourquoi je n'entends plus rien ? » Le médecin essaya de la calmer et de lui faire comprendre qu'elle avait perdu son ouïe lors de l'accident. Lyaa en pleurs redemanda pour son père. Le médecin trouva que c'était le bon moment pour leur annoncer la mauvaise nouvelle. Les jumelles en larmes eurent du mal à se remettre de leurs émotions. Quelques jours plus tard, Aria et Lyaa furent adoptées par une famille au grand cœur. Quelques mois passèrent, les jumelles étaient très heureuses dans leur nouvelle famille avec des parents adoptifs ravis de pouvoir rendre aux jumelles sourdes une vie meilleure. Après un long moment sans faire de boxe, Aria et Lyaa reprirent les entraînements. Malheureusement pour Lyaa il était très difficile de s'entraînant avec ce nouvel handicap. Mais avec l'aide de sa sœur, rien ne l'arrêta. Au fil du temps, les jumelles avaient remarqué quelque chose. En effet, Aria avait développé un soi-disant « super pouvoir ». Elles s'étaient aperçues que lorsqu'elles étaient proches l'une de l'autre, l'ouïe de Lyaa réapparaissait. Et à mesure qu'Aria s'éloignait, son ouïe disparaissait avec elle. Afin de confirmer leur hypothèse, Aria demanda à Lyaa de mettre le volume de la télévision à fond et de venir s'asseoir à côté d'elle, et miracle ! Aria avait bien raison. Mais pour en être vraiment sûr, les jumelles allèrent se promener dans un endroit où il y avait beaucoup de bruits. Ce lieu en question était le parc. Aria et Lyaa se promenèrent tranquillement quand soudain, elles entendirent un chien hurler : « Kai, kai ! ». Et elles eurent la confirmation... Les jumelles passèrent l'après-midi dans le parc et s'y entraînèrent pour le tournoi de boxe international prévu le jour de leurs 18 ans. Enfin, le grand jour arriva. Les jumelles sont en stress. Tout se déroule comme prévu. Aria est appelée sur le ring, son match est sur le point de commencer. Ses coups étaient si rapides et époustouffants qu'elle gagna son premier tournoi. Maintenant, place à Lyaa, tout comme sa sœur, elle enchaîne des uppercuts, des crochets sauf que durant le match, Lyaa perd progressivement son ouïe car sa sœur jumelle avait rapidement dû se rendre aux toilettes. Lyaa trop obsédée par la victoire n'entendit pas le sifflet de l'arbitre et amocha son adversaire jusqu'à ce qu'elle perde connaissance. Arya revint des toilettes et Lyaa recouvrit l'ouïe. Elle se rendit compte de son erreur et s'excusa auprès de l'arbitre ainsi qu'auprès de son adversaire. Mais il était trop tard, l'arbitre la disqualifia du tournoi. Arya poursuivit la compétition tandis que Lyaa chantait leur chanson préférée « la tintamarre » afin de l'encourager, quand soudain Aria remporta le tournoi de boxe international et devint championne du monde. Elles retournèrent chez elles, heureuses et fières d'avoir pu montrer à leur père de là où il était que même leur handicap ne pouvait pas les empêcher d'atteindre leur but !

Lycée Jules Garnier, Nouméa

Aurélia JESSOP



FICHER AUDIO

LE GARÇON FOU DU BALLON ROND

C'est l'histoire d'un jeune garçon de 16 ans nommé Djayel qui adorait jouer au football. De son équipe, il était l'un des meilleurs joueurs. Toutes ses passes, ses dribbles, sa technique de jeu étaient époustouffants. Ses parents, ses amis, sa famille étaient impressionnés. Il était aimé de tous ! Que ce soit à l'école, à la tribu ou à la maison, il jouait tout le temps. Le football pour lui était plus qu'une passion, c'était toute sa vie.

Mais quelque chose de grave lui est arrivé. C'était pendant un repas de victoire avec l'équipe. Toute l'équipe était présente : les filles juniors, les garçons et même le président du club y était. Djayel était à table avec ses amis... Ils riaient et discutaient entre eux quand tout à coup, un verre se brisa ! Saaapeerliipoopetteeeeh !

Le jeune garçon saigna de l'œil gauche... un bout de verre y était entré. Le sang coula le long de son visage à présent maculé de sang. Il eut très très mal, mais c'était horrible !! Le sang dégoulinait le long de son corps tâchant de son sang son habit. Mais que s'était-il passé ?

Alors le coach appela les secours. Le pauvre garçon criait, pleurait, gigotait dans tous les sens. Mais que fallait-il faire ? Quand les secours arrivèrent, ils emportèrent Djayel avec eux mais le sang continuait de couler. Arrivé à l'hôpital, les chirurgiens l'opérèrent et firent le nécessaire pour que le jeune footballeur puisse retrouver la vue. À son arrivée, le docteur, sceptique divulgâcha son pronostic et affirma qu'il ne pourrait plus voir de son œil gauche et que le football pour ce jeune homme... c'était terminé...

Durant le mois qui suivit, le pauvre Djayel resta à l'hôpital ; traitements et soins s'enchaînaient. Son visage était bandé, son œil surtout... Il s'était posé beaucoup de questions ; il était enragé, à tel point qu'il tenta de se suicider car il savait que pour lui, le football était fini. A sa sortie, le médecin lui annonça qu'il n'avait plus le droit de taper dans un ballon. Djayel ne supporta pas la confirmation du médecin. Un chien passa par là. Le jeune garçon qui ne contrôlait plus ses émotions lui lança un coup de botte. On entendit de loin la pauvre bête crier : « kai, kai, kai ». Djayel n'en pouvait plus. C'était la pire des choses qui pouvait lui arriver. Il n'était plus le garçon fou du ballon rond. Du garçon le plus aimé de tous, il devint le plus évité de tous. Non pas en raison de son handicap mais parce que cet incident l'avait profondément changé et noirci son cœur.

Au fil des jours, sa colère, sa haine et sa rancœur s'étaient transformées en pur amour. Car même s'il était devenu ce qu'il ne voulait pas être, ses proches, sa famille et ses amis ne l'avaient pas abandonné et continuaient à l'aimer et à l'entourer de tout leur amour, leurs attentions, leur bienveillance et leur compassion.

1ère BPMEI 1 - lycée Jules Garnier, Nouméa

Ielö JIAKO



FICHER AUDIO

LES CABANES EN BOIS

C'est l'histoire de Tom âgé de 15 ans, fils de charpentier. Il vivait avec ses parents dans un village près des montagnes suisses. Les villageois les appelaient, les charpentiers du village. Chaque samedi matin, son père les emmenait, lui et son ami Claude pour l'aider à la scierie qu'il avait construite quelques années auparavant, sur la montagne pour y fabriquer des planches. Un samedi matin particulièrement nuageux, le charpentier travaillait sur ses planches et avait interdit à Tom et Claude de sortir sous la pluie. Mais les deux amis entêtés décidèrent de sortir jouer dehors, aux bâtisseurs. En effet, les garçons adoraient ce jeu : l'élaboration, la recherche de matériaux, la construction et le plus drôle de tout la destruction de cabanes éphémères. Le temps était idéal pour se construire une cabane afin de se protéger des intempéries. Mais le ciel s'assombrit et la pluie devint de plus en plus forte. Ils s'amusaient sans se soucier de rien. Quand, tout à coup, sous les éclats de tonnerre, la foudre s'abattit sur Tom. Il s'écroula au sol, ne bougeait plus mais respirait. Claude, **ébaubi** devant ce spectacle **époustouffiant** cria de toutes ses forces. Dans la scierie, le charpentier entendit un grand **tintamarre** venant de l'extérieur. C'était Claude complètement **décalé**, criant et essayant de réveiller son ami. Tom se réveilla et murmura : « Claude, qu'est-ce qu'il m'arrive, **pince-moi** mon ami, **pince-moi** ! » Claude lui pinça la main mais Tom ne réagissait pas, alors il lui pinça le pied et Tom cria : « Oh ! Pas si fort ! ». Il pouvait bouger ses jambes mais pas ses bras qui étaient tombants, tout raplapla.

En redescendant au village, son père et son ami l'aidèrent à marcher. **Saperlipopette**, les bras de Tom s'agitaient dans tous les sens. Il les lançait d'avant en arrière lorsqu'il marchait mais dès qu'il s'asseyait, ses bras redevenaient raplapla, comme anesthésiés.

Dorénavant Tom devait marcher pour utiliser ses bras. Le lendemain, Tom et Claude allèrent dans l'atelier du père pour récupérer des planches. Ils retournèrent ensuite dans la forêt pour s'amuser à construire des cabanes. Tous les jours ils répétaient la même opération. Cette drôle de mésaventure n'avaient en rien dissuadé les jeunes garçons de s'amuser en montagne dans leurs cabanes.

Lycée Jules Garnier, NOUMÉA
MAITUKU Kheyman



FICHER AUDIO

MALAISES ET COEUR À REBOURS

Le cross est fini. Je suis 10ème, un peu déçue mais heureuse à la fois. Au fait, je m'appelle Mélanie, une fille ordinaire, un passé assez compliqué. Mais je tiens le coup, bref... Je vais vous raconter mon histoire.

J'ai 11 ans, je viens de rentrer au collège, je ne connais encore personne, je ne suis pas du genre très ouverte aux personnes. Ma passion ? le sport, surtout le volley-ball et l'athlétisme en même temps. Mes parents en ont beaucoup pratiqué. Je dirais que c'est ma bulle d'oxygène, un endroit pour moi pour oublier tous mes problèmes parce que le collège n'est pas aussi bien que ce que l'on dit. En tout cas ma première année n'a pas été géniale mises à part mes notes et le fait que j'ai été déléguée. Malheureusement, en milieu d'année je commence à subir du harcèlement. Je n'en parle pas... je me fais voler mes affaires, insulter...mais je le garde pour moi. Je ne veux pas en parler à mon entourage. Malgré tout ça, je réussis mon année. L'année suivante, je ne me rapproche de personne. Mon harcèlement ne change pas, au contraire, il ne devient plus seulement psychologique mais physique jusqu'à ma troisième année. Malgré tout, je réussis mes années avec de bons résultats. Je continue le sport, je me suis même améliorée. Je suis inscrite au volley du collège, je fais partie des meilleurs. En dehors, je pratique la musculation entraînée par un frère de mon école qui est policier. Mais au bout d'un certain temps, je commence à sentir que mes capacités diminuent. Des douleurs commencent à apparaître au niveau du cœur suivies de maux de tête et d'une fatigue permanente. L'une de mes plus grandes peurs refait surface. En effet, je l'avais déjà vécu... Un médecin, quand j'étais une enfant de seulement 8 ans m'avait diagnostiqué une malformation au niveau du cœur qui devait disparaître pendant ma croissance. A présent, j'en ai 14, mais les symptômes empirent. Je commence à faire des malaises et j'ai des difficultés à respirer. Je vais voir un médecin qui m'arrête pendant 1 an de sport, je suis **ébaubie**, comme si ce que je vivais au collège ne suffisait pas !

Ma mère devient très stricte ; je n'ai plus le droit de sortir seule, de courir et de suivre mes entraînements. Je vis seule avec elle depuis mes 5 ans (mon père nous a abandonné pour une autre femme à l'autre bout du monde...).

J'entre petit à petit dans une dépression et un jour, alors que j'étais en dernière année je décide de braver l'interdit... Je fais le dernier cross de mon collège pour marquer mon départ. Je suis en tête durant tout le cross mais au dernier tour je sens mon cœur battre tellement fort que j'avais l'impression qu'il allait sortir de ma poitrine. Ma vision devint trouble, mon corps commença à devenir incontrôlable et là... trou noir !

Mon cœur s'est arrêté de battre pendant 2 minutes, je me réveille en voyant une de mes amies en pleurs au-dessus de moi et 3 professeurs. Je reprends vite conscience. Un peu secouée mais ça va. Je prends une bouteille, me la chavire sur la tête, et continue à courir. Les professeurs essaient de me retenir mais n'y arrivent pas. J'arrive en 22ème place, je suis vraiment déçue. Mais, les professeurs, eux, sont époustoufflés et un peu énervés à la fois. Mais bon, au moins j'ai fini la course.

La fin de l'année arrive ! Je suis un peu triste de quitter certaines de mes amies mais en même temps c'est une vraie délivrance pour moi de ne plus avoir à supporter ce harcèlement. Je réussis de justesse mon brevet, je sors à peine de ma dépression et d'une rupture qui était très compliquée.

Un jour où je vais passer un de mes examens chez le médecin, on me dit que je ne pourrai peut-être pas passer la barre des 18 ans. Cela me bouleverse mais je n'en parle pas, je ne préfère pas. Je me sens complètement **décalée**, déphasée. Mais je reprends le dessus car je vais vivre une nouvelle vie dans mon lycée. Donc, je n'ai pas vraiment le temps de m'arrêter. Je reprends enfin le sport mais avec quelques restrictions que m'impose ma mère bien sûr...pffff. Je m'inscris à l'UNSS de volley de mon lycée. Je suis toute contente, enfin je vais pouvoir reprendre ma passion. Mais je réalise que j'ai quand même beaucoup perdu la main. Comparée à toutes les filles qui m'entourent, j'ai l'air d'une débutante. Alors que certaines sont de vraies pestes, d'autres sont de vraies perles...Elles m'encouragent et me donnent des conseils et même parfois elles me défendent ! Mais cette année, il n'est pas question de me laisser marcher sur les pieds. Je suis dans une filière professionnelle ; donc entourée de garçons un peu agités. Mais ça va, je m'en sors...je m'entends bien avec les filles et certains garçons.

Avec un emploi du temps assez chargé, je me fatigue facilement entre l'entraînement du soir et la reprise de l'endurance... Je me mets à faire beaucoup d'insomnies, les crampes de cœurs sont plus fréquentes. Je m'essouffle plus facilement. Malgré tout, j'essaie de tenir jusqu'à ce que je craque et arrête de courir... Je perds aussi la motivation pour les cours. Je craque petit à petit, je ne sais pas à qui me confier. Je ne parle même pas de mes douleurs à ma mère. Je décide d'encaisser. Après tout que faire d'autre ? Absences, retard sur retard, plus aucune motivation pour les cours mais je réussis quand même mon année. Le coronavirus pour les autres c'était une plaie mais pour moi, une occasion où je pouvais enfin rester enfermée chez moi, loin du monde. Je ne serai plus obligée de faire semblant. Je m'achète un ballon de volley. Ma mère m'entraîne, elle qui était dans un club dans sa jeunesse. Tous les soirs nous sortions et elle m'entraînait.

Ma passion pour le volley persistait...enfin... le sport en général, même si cette nouvelle **divulguée** par le médecin a failli avoir raison de ma passion.

A ma deuxième année au lycée, j'ai l'impression que certains de mes symptômes empirent. Je passe mon temps à le cacher à mes amies. Les écouteurs dans les oreilles, je vais m'isoler augmentant le volume jusqu'à ce que la musique se transforme en **tintamarre** dans mes oreilles. Je me suis remise à courir depuis le début d'année. Ca m'aide beaucoup, même si mon cœur fait **kai kai kai**. Souvent, je me promets de continuer ma passion et ça quoiqu'il m'en coûte !

1^{ère} BPMEI 1 - lycée Jules Garnier, NOUMÉA

Laina MALAISE



FICHER AUDIO

YOGA, VUE ET COMPAGNIE

C'est l'histoire **époustouflante** d'une jeune adolescente qui se prénomme Flora. A l'âge de 7 ans, elle avait eu un accident qui lui avait coûté la vue. Plutôt mince, ses longs cheveux noirs et ondulés lui tombaient au bas du dos. Sa peau couleur caramel, sa fine bouche et ses lèvres rosées faisaient d'elle une jolie fille. Flora était une jeune fille douce, calme, timide et très gentille. Elle avait 16 ans quand le « miracle » s'est produit. Depuis son plus jeune âge, Flora était passionnée de sports de combat ; elle tenait cela de son grand-père qui l'avait incitée à pratiquer le karaté... Mais tout cela s'était arrêté après qu'elle soit devenue aveugle.

Flora vivait avec ses parents et son chien REX. Un jour, par un beau ciel ensoleillé, Lola, sa mère décida de l'emmener à son cours de yoga. Arrivées sur place, Lola plaça le beau tapis bleu turquoise de Flora au sol et lui dit de s'installer. Au même moment, le professeur de Yoga, un jeune homme de 24 ans qui se prénomme **Kai**, arriva sur le lieu où il exerçait le yoga. C'était situé dans un grand parc vert, plutôt calme où régnait le son des feuilles de bois noir bercés par de doux courants d'air et où l'on entendait le chant des oiseaux. Après quelques minutes, **Kai** commença le cours : « A présent, fermez vos yeux et laissez-vous emporter par le son de la nature... ». Flora suivit les instructions de M. **Kai** quand tout à coup elle sentit son corps émettre des ondes... quelques minutes plus tard... elle les sentit revenir à elle. Et là... elle eut la vision du professeur de yoga assis sur son tapis. **Médusée**, elle paniqua et bouscula sa mère, lui demandant :

« Maman ! **Pince-moi** ! Maman !

-Qu'y a-t-il ma fille ?! Qu'est-ce qu'il t'arrive ?! s'exclama sa mère paniquée.

-Maman, j'ai vu !! J'ai réussi à voir ! s'enthousiasma Flora.

La mère de Flora décida de rentrer à la maison où elle la questionna. Sa fille finit par lui dire : « Maman, j'ai vu ! J'ai vu M. **Kai** assis sur son tapis ! »

Complètement **décalée** et sous le choc, sa mère lui dit : « Flora en es-tu sûre et certaine ? »

Elle lui répondit en décrivant ce qu'elle avait vu : « C'est un homme assez fin, il a un nez crochu, une bouche ronde et de grandes lèvres ! »

Sa mère, **ébaubie** se rendit compte que la description que Flora avait faite correspondait bien à M. **Kai**. Après plusieurs minutes de réflexion et pensant que sa fille voulait **farceur**, Lola décida de ne pas rentrer dans son jeu et lança : « Après tout, c'est peut-être le fruit de ton imagination ! »

Quelques jours plus tard, la jeune fille ne parvenait toujours pas à oublier ce qu'il lui était arrivé. Elle eut alors l'idée de reproduire ses gestes et mouvements durant ce fameux cours de yoga. Flora s'assaya par terre dans un premier temps, elle ferma ses yeux et respira profondément. Et, tout à coup, elle ressentit de nouveau son corps émettre des va-et-vient d'ondes. Elle vit alors la petite table basse, les meubles en face d'elle.

À ce moment précis, sa mère ouvrit la porte d'entrée. Flora sursauta après l'avoir entendu l'appeler. Elle apostropha sa mère à son tour :

« Maman, vient me voir vite ! J'ai un don ! » Sa mère surgit dans le salon et lui demanda ce qu'il y avait. Flora répondit : « Maman, calme-toi ! Assieds-toi et regarde ! Allons dans la cuisine, là je pourrai te dire tout ce que je vois. »

Toutes deux se dirigèrent vers la cuisine. La miraculée ferma ses yeux et reproduisit le processus : « Maman, je vois le réfrigérateur » et elle l'ouvra pour y décrire son contenu, les formes et les couleurs qu'elle avait apprises enfant et qu'elle n'avait pas oubliées.

Quelques années plus tard, Flora devint championne du monde de karaté, elle ouvrit une association pour les malvoyants et finit par devenir célèbre, notamment grâce aux réseaux sociaux qui relayèrent son histoire [époustouflante](#).

1^{ère} BPMEI 1 - lycée Jules Garnier, NOUMÉA
Tiffany VOUDO



FICHER AUDIO

TERMINALE LYCÉE PROFESSIONNEL

1^{ER} PRIX



OSCAR, L'ENFANT QUI VOULAIT JOUER À LA MARELLE

C'est l'histoire d'Oscar, un garçon plutôt maladroit. Il lui arrive souvent de casser des objets, de trébucher, de se faire mal. Un jour de pleine lune, alors que son père lui avait confié la lourde tâche de rentrer les moutons dans la bergerie, il butte sur une racine, tombe dans un ravin et perd son troupeau dans la forêt. **Méduisé**, il mit des heures à sortir du ravin et à retrouver son troupeau. La nuit était tombée dans son hameau, son père l'attendait de pied ferme. Il reçut pour la énième fois des pluies de critiques, de cris et d'humiliations : « tu es un bon à rien » voilà les mots qui finissent la dure journée d'Oscar.

Le lendemain de cette mésaventure, pris par d'énormes sentiments de frustrations, il se met à dessiner une marelle avec une pierre qu'il ramasse au pied d'un banian. Il était loin de se douter de ce que cette pierre pouvait réaliser.

« J'en ai assez de ma famille, de moi, je suis nul, je souhaite vivre dans un autre monde. »

A chaque case, il imagine cet autre monde : une jungle, le centre de la terre, l'océan, le futur, la savane... Il lance la pierre sur la case 1. Bizarrement, la terre se met à trembler, le vent à souffler, les feuilles mortes à tournoyer. Au moment où il saute sur la case 1, son pied s'enfoncé, il crie, mais personne ne l'entend.

Il se retrouva face à une jungle **époustouflante**, des fougères géantes, des grosses lianes et des oiseaux qui lui passent au-dessus de la tête, tout d'un coup il entend des bruits bizarres. Tout d'un coup, il entend un bruissement derrière lui. Pris de panique, il gambade à travers les fougères, il se prend les pieds sur les racines et fait une chute à pic dans une cascade. Il manque de se noyer mais il arrive à nager jusqu'à la rive. Il s'allonge sur les cailloux et tousse de toutes ses forces pour expulser l'eau. Il se croit tiré d'affaires quand il entend un grognement. Il lève la tête et devant lui un tigre. Il se met à courir, il s'aperçoit qu'il courait plus vite que d'habitude. Les chimpanzés lui montrèrent le chemin qu'il devait prendre. Soudain, un chimpanzé lui tendit la main et le lança sur un autre et le balança de lianes en lianes pour l'emmener dans leur nid. Ils l'emmènèrent à leur chef qui lui montra un portail situé dans leur arbre sacré ; des lianes l'entouraient et l'entraînaient vers le fond du tronc. Une chute vertigineuse le plongea dans le noir complet. D'un coup, il se réveille et sort dans un autre monde.

Quand Oscar se réveille, il se retrouve au centre de la terre, il y a un cratère de feu et de la lave qui bouillonne comme dans un volcan. Quand il s'approche du cratère, un dragon de feu surgit de la lave.

Par peur, il mit ses mains devant lui et de la glace sortit. **Ebaubi**, il se rendit compte qu'il avait des pouvoirs de l'eau et de la glace. Alors, le dragon l'attaque, il crache de la lave. Oscar esquiva de droite à gauche jusqu'à ce qu'il trouve un tunnel pour se sauver. Le dragon le poursuivit en crachant des boules de feu. Oscar arriva dans un cul de sac.

Il ne sait plus quoi faire pour échapper au dragon. Par la panique, il concentre toutes ses forces pour augmenter son potentiel de pouvoirs.

Il vise le cœur du dragon et celui-ci se casse en milliers de morceaux. Une clé sort de son cœur, une porte apparaît derrière lui qu'il ouvre avec la clé.

Oscar se retrouva dans la savane. Il vit des zèbres qui mangeaient dans les plaines, des hippopotames qui se baignaient dans la mare, des girafes, des gazelles qui couraient vers le soleil. Tout à coup, il vit une silhouette qui se rapprocha, il trembla de peur et courut se réfugier derrière un arbre. Il regarda quelle était cette étrange silhouette et il vit un lion. D'un coup, il grimpa sur l'arbre par peur d'être dévoré. Quand il voulut prendre appui sur une branche, celle-ci se brisa et il tomba de plusieurs mètres. Le lion affamé se précipita vers lui. Oscar se mit à courir et se rendit compte qu'il courait plus vite que les gazelles. Mais malheureusement il tomba dans du sable mouvant ; le lion s'élança pour le croquer, une girafe par chance l'aida à se sortir de là. Elle l'attrape et le projette dans l'océan.

Autour d'Oscar que de l'eau et du calme. On entendait que de petits clapotis. Le rayon du soleil transperce l'eau et il est surpris par la beauté du paysage sous-marin : des coraux de toutes les couleurs, des poissons de toutes espèces arrivaient par bancs : picots, mulets, sardines, et entre les roches, des saumonées sortaient leur tête. Tout au fond de l'eau dormait une épave, ce qui intriguait Oscar. Il nage jusqu'à elle, il rentre dans la cabine, c'est là qu'il aperçoit le cadavre du capitaine tenant la clé dans sa main scintillant par les rayons du soleil.

Tout d'un coup un calamar surgit. S'engage un combat royal entre le monstre et Oscar : un tintamarre lui cassa les oreilles. Il récupère l'épée du capitaine qu'il tenait dans sa main gauche et il arrive à l'enfoncer dans le teuthide. Il remarqua un coffrefort lumineux qu'il ouvrit avec la clé du capitaine. Dans le coffre, c'était l'univers. Il fut aspiré d'un coup.

Il est projeté dans l'univers quand tout d'un coup une feuille apparaît devant lui. Il était écrit de trouver un immense trou noir. Il chercha pendant des heures et des heures et trouva une grande planète. Il entra dans la planète, il y avait des arbres faisant au moins 10 mètres. Il marcha lorsqu'une grande main l'attrapa. C'était un grand géant. Le géant le mit dans sa poche et partit jusqu'à chez lui. Une fois dans sa maison, il le sortit de sa poche.

Il dit à Oscar :

« Je suis le plus gentil comparé aux autres.

– Tu n'es pas le seul ?

– Non je suis pas le seul, il en y a beaucoup d'autres et un seul d'entre eux n'aime pas les humains, il les mange. »

Une personne toqua à la porte : « Cache-toi !!! ». Le géant ouvrit la porte et là comme par hasard celui qui mange les humains surgit de nulle part. Il s'appelait Mod. Il regarda dans la maison et prit une grande inspiration :

« ça sent l'humain ici, tu as ramené un humain ?

– Non...

– Tu te farces de moi ? Je reviendrai fouiller dans ta maison.» Il claqua la porte et le géant dit à Oscar :

- Il faut que tu partes avant qu'il revienne te manger !!!
- Mais je ne sais pas comment sortir de cette planète !
- Je vais tenter de te lancer. »

Alors le géant l'attrapa, courut puis le lança dans les airs, Oscar revint dans l'univers et vit le trou noir, il fut aspiré.

Oscar se réveille dans une chambre, ses paupières sont lourdes, il a du mal à ouvrir les yeux. Son corps était faible, il souffre de tout son corps, quand il entend les médecins parler.

« Oscar, Oscar réveille-toi, il faut qu'on te parle. »

Oscar finit par ouvrir difficilement les yeux.

- Oscar, Oscar, on a une mauvaise nouvelle pour toi. Voilà... La greffe n'a pas fonctionné sur toi, nous sommes désolés, on a fait de notre mieux pour te sauver. »

Oscar est complètement anéanti par cette nouvelle, il pleure toutes les larmes de son corps. « Mais non !! **Pincez-moi !!** Je rêve ! »

Il ouvrit les yeux et vit tout blanc. Des anges vinrent à lui, l'attrapèrent et l'emmenèrent sous un arbre où il retrouva ses ancêtres. Son arrière-grand-père lui dit :

« Que fais-tu ici ?

- J'étais fatigué de mes parents.
- C'est comme ça la vie tu as des hauts et des bas, personne n'est parfait sur terre, il y aura des moments où tu te sentiras mal et d'autres où tu seras le garçon le plus heureux sur terre.
- Je suis mort là, non ?
- Les anges te donneront une chance, tu décideras si tu restes ou si tu repars voir ta famille, moi, je veux que tu repartes auprès de tes parents. »

L'ange demanda :

« Qu'est-ce que tu veux faire ? Partir ou rester ?

- Je suis trop jeune pour mourir et j'ai envie de continuer ma vie. Quand j'ai dessiné cette marelle, j'étais en colère après mes parents. Je me suis découvert dans chaque monde, je ne savais pas qui j'étais vraiment, je croyais ce que pensaient les autres et ils pensaient que j'étais nul, mais je suis pas si nul que ça.
- Dans la jungle j'ai vu que j'étais agile. Dans le centre de la terre j'ai appris que j'étais malin. Dans la savane j'ai compris que j'étais rapide.
- Dans les profondeurs de l'océan je me suis découvert brave et courageux. Dans l'univers j'ai appris à avoir confiance aux autres. Enfin à l'hôpital j'ai cru mourir et je me suis rendu compte que la vie était précieuse. Je veux redescendre et vivre. »

Terminale Maintenance des véhicules des Transports Routiers
lycée Père Guéneau, Bourail

Ronaldo Doouka, Kenzo Goromido, Nelson Khamene,
 Maire Meureveu-Gowe, Brandon Moveaouma,
 Hailey Napoarea, Enzo Tein-Taouva



FICHER AUDIO

TERMINALE LYCÉE PROFESSIONNEL

2^{ÈME} PRIX



LES JEUX DE JACQUES ET SA BANDE

Je m'appelle Jacques, je suis âgé de 17 ans. Je quitte mon domicile à 6h tous les jours en bus pour aller au lycée Petro Attiti. Je commence à 7h15 pour finir à 17h. Je suis en 1^{ère} bac pro maçonnerie. Je suis grand, musclé et métis. Sur mon chemin de retour, j'achète tout le temps quelque chose à manger, parce que la bouffe c'est la vie. Je me rends dans différents endroits comme à Leader Price Magenta, au Mac do ou dans des restaurants chinois pour déguster des sushis ou des nems, de la bouffe quoi. Je rentre chez moi puis je réchauffe mon plat et je le savoure pour ensuite prendre une douche. Après ma routine du soir, je me pose sur mon canapé pour pouvoir regarder ma série, Walking Dead. Elle est vraiment **époustouflante**.

Après les cours, j'ai l'habitude de retrouver ma bande à Magenta Tour. Ce sont des mecs de la classe : Isaya, Erwan, Mika, Rayan, Tristan et Kévin.

Mercredi dernier, à l'heure du déjeuner, nous étions sept et nous marchions dans notre quartier. Kévin, le chef de la bande me demanda :

« Eh mec t'es cap de lancer un caillou, bobop¹ ?

- J'sais pas quand tu regardes²...

- Tu vois la voiture jaune là-bas qui arrive ?

- Oui, je capte...

- Bein vas-y pinaille pas, lance le caillou ! »

Je réfléchis. Je voulais montrer à la bande que j'étais courageux. Je me demandai : je lance ou je pinaille ? C'était la première fois. Je stressais, parce que j'avais peur de ramasser après. Si je me fais choper, mes parents et mes frères vont me frapper et me punir. Kévin insista :

« Donc ? Tu lances ou tu simules ? Bobop.

- Bein, ceb³ mon frère, je vais lancer. Je le fais mais après faut que vous fassiez NS⁴. Je ramassai un caillou. Vous êtes prêts ? 1.2.3... »

Je le lançai sur la voiture. Et Boum ! La vitre arrière se brisa. Le véhicule fit des zig-zags. Le conducteur paniqua et se prit un lampadaire côté passager. J'étais **ébaubi**. On courut tous jusqu'au magasin du coin, la station Mobil. Pour que les gens ne nous reconnaissent pas, nous avons mis nos capuches sur la tête. Je paniquai. Est-ce que le conducteur est blessé ? Ou bien mort ? Y avait-t-il d'autres personnes dans la voiture ? Peut-être même des piétons ? Je me sentis mal et coupable. On s'éparilla. Je rentrai chez moi.

Quelques jours plus tard, en sortant du lycée, je rejoignis la bande au parc de Rivière Salée, près de la station. Nous étions en train de fumer dans une ambiance tranquille. Nous rigolions de tout et de rien, posés au calme sous un flamboyant.

1 Dans le langage des jeunes, cette expression sert à rabaisser une personne. Synonyme : « débile ».

2 Dans le langage des jeunes, expression pour dire « je ne sais pas ».

3 Abréviation de « c'est bon ».

4 Acronyme de Non Suspect qui signifie « faire comme s'il ne s'était rien passé ».

On était six et on parlait de notre dernier coup. Tout le monde me félicitait, me complimentait. J'avais l'impression que j'étais rentré dans la bande. « C'est ça qui est bon ! » pensai-je. Assis, on attendait Kévin. Il arriva mais personne ne le remarquait et ne s'occupait de lui. Il était traité différemment et il se rendit compte que ce n'était plus lui le chef de la bande. Il était **médusé**. On ne parlait que de moi. Kévin s'adressa à moi :

« Faisons un pari ! On joue à Atoy. Le gagnant sera élu chef de la bande et remportera 500 CFP et le perdant devra sauter du Port de Nouville, en face du lycée Jules Garnier.

Le risque dans cette zone est de se faire attaquer par un requin, déchiqueter.

- Cous⁵, c'est mort. Les restants c'est pour le rac⁶, dis-je.

- T'as pas le rôle d'un leader alors ? rétorqua Kévin. »

Cette remarque m'énerma et je dis oui pour qu'il arrête de m'embêter.

Atoy est un jeu avec deux dés. Il y a des combinaisons gagnantes et des combinaisons perdantes. C'est un jeu d'argent : on mise des pièces.

Ma mère m'avait donné des restants pour le bus. J'ai misé 500 CFP contre Kévin en pensant que j'allais gagner parce que je suis trop chanceux. J'ai le mana⁷. Si je gagne, je serai bien vu par la bande et j'aurai plus de monnaie. Je serai heureux. Par contre, si je perds, je serai déçu et la risée du groupe. Je devrai marcher jusqu'à chez moi et faire le défi. Est-ce que je sauterai ? Est-ce que j'aurai les couilles de le faire ? Est-ce que je me ferai manger par un requin ? Et si je ne le fais pas, que se passera-t-il ? Que vont penser mes copains ?

Kévin misa 500 CFP aussi. Chacun lança un dé pour savoir qui débutera la partie. Je tombai sur le « 6 », Kévin sur le « 1 ». Du coup, je commençai. Au moment où je lançai les dés, j'avais l'impression que ma vie en dépendait. La bande était excitée. Quand les dés touchèrent par terre, le premier afficha « 1 ». Je savais déjà que j'allais tout perdre et quand le deuxième dé tomba au sol, le chiffre « 2 » se révéla. C'était fini pour moi, je n'avais plus rien. J'avais tout foutu en l'air. **Pince-moi**, je rêve !

La partie continua avec ceux qui avaient des pièces. Tout le monde voulait jouer aussi.

« On se donne rendez-vous demain au port à 18 heures pour faire ton défi ? » me dit Kévin en se moquant de moi.

Du coup avec toutes mes pièces perdues, j'ai dû marcher jusqu'à chez moi. Je suis rentré, il était tard et ma mère s'inquiétait. C'est pas une vie ça.

Toute la soirée, je réfléchis à un moyen pour esquiver le gage. Je n'avais pas dormi de la nuit. Pour sauver mon honneur, je décidai d'y aller et de relever le défi.

Je sortis de chez moi pour aller au port. Je marchai en bas de la cité quant au loin, j'entendis les gyrophares de la police. **Saperlipopette** ! Je me mis à courir. La Subaru de la BAC me coursa. Le policier m'attrapa et me plaqua au sol.

5 Abréviation de « cousin ».

6 « car » en verlan.

7 La chance.

« Lève-toi ! Lève-toi ! Tu vas être en retard au lycée ! » me dit ma mère.
J'éteignis mon réveil que j'ai confondu avec les gyrophares de la BAC. Ouf ! Ce n'était qu'un rêve.
« Oui maman, merci de m'avoir réveillé. »
Ce cauchemar m'a fait prendre conscience qu'il y a des choses à ne pas faire...

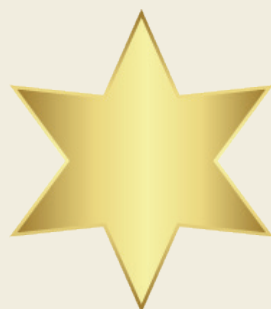
1^{ère} Technicien en installation des systèmes
énergétiques et climatiques
Lycée Petro Attiti, Nouméa



FICHER AUDIO

TERMINALE LYCÉE PROFESSIONNEL

3^{ÈME} PRIX



ON APPREND DE SES ERREURS

Dans la tribu de Werap à Hienghène, un jeune homme de 15 ans, prénommé Levy flânait avec ses copains. Très joueur, il leur proposa un « pierre, feuille, ciseaux », jeu qu'ils avaient l'habitude de faire quand ils voulaient se lancer des défis. Ainsi, celui qui perdrait, recevrait un gage. Ils commencèrent donc à jouer. Ils étaient 4 : Tein, Poindo, Sineko et Levy. Tein contre Poindo et Sineko contre Levy. Les gagnants du jeu furent Poindo et Levy, ils donnèrent donc leur gage :

« Vous allez devoir emprunter le chemin de la forêt taboue qui se trouve à quelques pas de la rivière, et y rester toute une nuit. »

Une forêt **époustouflante** par ces couleurs verdoyantes et par son silence troublant se présenta devant eux. Malgré les avertissements des Anciens, ils s'aventurèrent dans cette forêt. Sur le trajet, Tein et Sineko eurent l'impression qu'ils étaient suivis, ils crièrent tous les deux : « Nous n'avons pas peur ! Montrez-vous ! »

Poindo et Levy, restés aux abords de la forêt, en panique, coururent aussi vite l'un que l'autre pour les rejoindre. Soudain, le groupe de copains, **médusé** vit un petit lutin haut comme trois pommes sortir à l'arrière d'un buisson. Le petit lutin avait pour nom **Kai**, très farceur, avec un regard sournois, leur dit :

« Que faites-vous dans cet endroit interdit ?

- Eh bien, nous avons perdu à un jeu et notre gage était de s'aventurer dans cette forêt interdite. Mais nous nous sommes perdus.
- Je peux vous aider à retrouver votre chemin, mais vous allez devoir jouer avec moi !
- Mais, mais... De quel jeu parlez-vous ? Nous voulons simplement rentrer, la nuit commence à tomber ! »

Le lutin leur demanda de commencer le jeu par une épreuve de chasse à la poule sultane, à l'aide du lutin chasseur.


« **Saperlipopette** ! Encore un lutin ? Un lutin de chasse en plus ?

- Oui d'ailleurs il y a un lutin pour chaque domaine et de chaque couleur ! » répond **Kai** en riant
- Suivez ce petit sentier, il vous guidera à la grotte du lutin chasseur. Bonne chance ! »

Les garçons prirent le petit sentier indiqué par **Kai** malgré la nuit tombée. Au loin, à travers les branches de niaoulis, Sineko cria : « J'ai trouvé la grotte. »

Le reste du groupe prit son courage à deux mains et suivit Sineko dans cette grotte. Sauf que le lutin chasseur n'était pas dans sa grotte, ils décidèrent donc d'y passer la nuit. Autour d'un feu, Tein, Sineko, Poindo, et Levy s'endormirent. Ils se retrouvèrent dans un rêve commun **décalé** de la réalité, ils étaient comme perdus dans leurs rêves.

Un lutin noir flottant apparut dans leurs songes.



« Bonsoir les jeunes ! À cause de votre maladresse, vous avez désobéi aux Anciens. J'ai décidé de vous punir ! En vous lançant un sortilège qui est le rêve commun ! Votre seule issue est d'interagir à l'aide de vos esprits et d'accomplir par la pensée, les 3 énigmes qui vous seront posées. Dans le cas contraire, vous resterez à jamais dans ce songe ! AHAHA ! Vous avez jusqu'à l'aube ! Que vos Anciens vous accompagnent tout au long de votre périple ! »

Après avoir prononcé ces paroles le lutin disparut laissant les jeunes garçons totalement seuls dans ce rêve. Ils marchèrent (spirituellement) dans une forêt inconnue jusqu'à trouver une petite tribu. Un lutin vint à leur rencontre et dit : « Je suis votre première énigme, maintenant suivez-moi. »

Le lutin les emmena à une grande fête et leur demanda : « Savez-vous ce que l'on fête ? Nous fêtons l'igname. Répondez correctement à l'énigme, je vous conduirai à la prochaine destination, où vous trouverez votre seconde énigme. Dans le cas contraire vous emprunterez le chemin le plus long. Ma question est la suivante : Pourquoi l'igname est-elle tellement importante au point qu'on la fête ? » À toi, lecteurs de trouver les informations dans le *Guide des plantes du chemin kanak*, Collectif.

Après la question posée, il prit une branche de mimosa en feu et la planta dans la terre en disant : « Quand cette branche s'éteindra, cela marquera la fin du temps accordé pour me trouver la réponse. »


Les jeunes regardèrent autour d'eux et Tein remarqua la façon dont les personnes tenaient l'igname. Ils attrapèrent l'igname comme un humain ou plutôt un nouveau-né en le prenant par la tête.

Ils se séparèrent dans chaque stand pour avoir plus d'informations sur l'igname. Le temps passait, toujours aucune réponse. Aux dernières braises du mimosa, personne ne trouva de réponse. Le lutin leur dit alors : « Le temps accordé s'est écoulé, vous allez donc devoir emprunter le chemin le plus long pour la seconde énigme. Ne vous inquiétez pas, car vous ne repartez pas les mains vides, je vous offre 5 ignames. Maintenant, suivez ces pins colonnaires, ils vous guideront à votre prochain endroit. Bon courage mes amis ! »

Les garçons déçus de leur défaite, reprirent la route avec leurs 5 ignames. Ils s'enfoncèrent dans la forêt. La fatigue arrivant, le groupe s'endormit sauf Tein qui lui trouva des fruits et les mangea jusqu'à en être rassasié. Le lendemain, ils reprirent leur chemin mais Tein tomba au sol, se tordant de douleurs. Paniqués ils cherchèrent de l'aide autour d'eux, et c'est alors que Poindo aperçut de la fumée.

« Regardez, il y a de la fumée !! Venez vite !!! » Les garçons coururent aussitôt voir. Levy dit : « Poindo ! Aide- moi à porter ses bras ! Syneko, toi, attrape ses pieds ! A 3 ! 1,2,3 ! Levez- le, allez !! »

Les garçons portèrent alors Tein pour se déplacer vers cette fameuse fumée, et c'est là qu'ils découvrirent que cette fumée venait d'un petit cabanon, vieux mais très charmant. La porte était grande ouverte, et aussi quelqu'un chantonnait.



Curieux, ils s'approchèrent de cette voix, très envoûtante d'ailleurs, et virent une femme vêtue de végétaux un peu comme si elle appartenait à la nature. Surprise en les voyant, la femme s'arrêta de chantonner et leur dit : « Qui êtes -vous ? Que faites- vous chez moi ?! »

Les 3 garçons se présentèrent et expliquèrent alors comment Tein était tombé.

« Aidez-nous à le sauver s'il vous plaît, il se trouve qu'il a mangé des fruits ; j'ai vu les épluchures ce matin à notre réveil, mais ce qui est bizarre c'est que les noyaux étaient noirs ».

La femme rit et leur dit :

« Il a mangé les fruits qui venaient d'un endroit tabou. Pauvre enfant naïf et en plus son état est grave. Je peux vous aider mais vous allez devoir me chercher le remède, une plante qui a les vertus de guérir cela ! Je vous laisse 3 heures et pour savoir le temps qu'il vous reste, mon coq chantera toutes les 30 minutes donc 6 fois ! Bon courage jeunes gens ! Et en fait mon prénom est Fleur ».

Les garçons se précipitèrent aussitôt vers la forêt chercher les plantes censées pouvoir aider leur ami. Le plan était que Poindo, Syneko et Levy se séparent et au bout du 5ème chant du coq ils devraient se retrouver au point de départ.

2 heures et 30 minutes passèrent, les 3 se retrouvèrent comme prévu au 5ème chant du coq. Ils se regardèrent avec un sentiment de peur mais aussi plus déterminés que jamais, ils commencèrent à marcher vers le vieux cabanon.

La femme les vit et dit :

« Présentez- moi ce que vous avez ramené !»

Levy tendit les mains « Moi j'ai trouvé le coléus, le niaouli et du chou kanak»,

Poindo, « Il y a de la cordyline, du faux manguier et une igname » et enfin Syneko :

« J'ai trouvé un gaïac, de l'aloé vera et de la canne à sucre. »

Fleur étonnée leur posa 2 énigmes :


« Placez-moi ces plantes en 3 parties, les plantes nourricières, les plantes médicinales et les plantes protectrices !... À toi, lecteurs de les trouver dans le *Guide des plantes du chemin kanak*, Collectif.

Ensuite dans la catégorie des plantes médicinales vous allez devoir me trouver la plante qui me servira à guérir votre copain ! ... À vous de jouer ! »

Les garçons se concertèrent pour le tri et par la suite ils choisirent la plante qu'ils pensaient pouvoir guérir Tein, et donnèrent cette dernière à la femme, elle répliqua « Comment pouvez-vous être sûr de votre choix ?

- Poindo : Une fois j'ai entendu le guérisseur de la tribu dire à ma grand-mère que si un jour un enfant mangeait un fruit qui provenait d'un endroit tabou, il fallait utiliser les feuilles d'un faux manguier, voilà pourquoi nous avons choisi celle-ci.

- En effet, il faut lui faire boire l'eau qui a été filtrée par les feuilles du faux manguier pour le guérir mais pas en manger les fruits car les fruits sont très toxiques ».



Fleur procéda donc à la préparation du remède, et fit boire cette eau filtrée à Tein, qui quelques minutes plus tard se réveilla, confus. Mais l'important était que maintenant il se sentait bien.

Ils décidèrent donc de reprendre leur chemin sans plus tarder et remercièrent Fleur de les avoir aidés. Ils continuèrent de suivre les pins colonnaires alors que la nuit commença à tomber.

Après quelques heures de marche, les garçons arrivèrent enfin à la fin du chemin de pins colonnaires, devant eux se tenait un homme.

« J'ai été informé de votre venue les garçons, je suis le guide de la tribu que vous avez devant vous. »

Les garçons regardèrent derrière le guide et furent émerveillés par la beauté des lieux.

« Allez, suivez- moi ! »

Ils marchèrent donc derrière le guide qui les mena devant une case surmontée d'une grande flèche faîtière, sculptée dans du bois de houp, avec plusieurs aiguilles ornées de coquillages. À toi, lecteurs de la dessiner, montre nous tes talents ! (Aide : *Société kanak, TOME 1 des Chroniques du Pays Kanak* ou *La Case, découvertes calédoniennes* par J. Marc Estournès)

Le guide entra dans la case et prévint le chef de l'arrivée des jeunes garçons. Après quelques minutes d'attente le guide leur dit :

« Entrez, le grand chef va vous recevoir. »

Les garçons pénétrèrent donc dans la case en se courbant, et là devant eux le grand chef, petit de taille mais très intimidant qui leur adressa la parole.

« Les garçons je me présente je suis le grand chef de cette tribu. Je sais qui vous êtes ». En les pointant du doigt, « Toi tu es Levy, Syneko, Poindo et Tein, j'avais hâte de vous rencontrer, je suis contrarié par votre attitude, vous avez désobéi aux paroles de vos Anciens ! C'est pourquoi vous êtes tous les 4 devant moi, vous devez réparer vos erreurs ! Nous sommes aujourd'hui dans cette case car vous allez devoir faire quelque chose, et je vois que vous n'êtes pas venus les mains vides » se penchant sur les ignames.

« Cette étape est très importante et doit être sincère car grâce à elle vous allez pouvoir rompre cette punition et pouvoir retourner chez vous... A toi, lecteurs de trouver. Comment les garçons doivent s'y prendre pour faire la coutume ? Quels sont les gestes à faire ? Pourquoi est-il important de la faire ?

À toi, lecteurs de trouver la réponse dans *Gestes, TOME 2 des Chroniques du Pays Kanak* ou *Coutumes kanak* de Sébastien Lebègue.

Classe de terminale AGORA

Lycée Saint-Joseph de Cluny, Nouméa
Apolline, Lorynsiana, Agathe et Tatiana

PREMIÈRE LYCÉE PROFESSIONNEL

1^{ER} PRIX



ENTRE DEUX EAUX

Au fait, je m'appelle Gabrielle, j'ai tout juste 18 ans, j'habite Nouméa.

Aujourd'hui est un grand jour pour moi, je participe à la course du garçon de café à l'hôtel Malabou Beach, trois étoiles, qui se situe dans l'extrême grand Nord de l'île, à côté d'une Mangrove !

Mon métier, serveuse, ma passion, l'hôtellerie et la restauration. Je suis de nature très joyeuse, j'aime aller à la rencontre des gens. C'est pour cela que j'ai choisi ce métier, je suis très déterminée. Quand je veux quelque chose, je l'ai !...

Pour la course, je suis habillée d'une robe noire cintrée avec des baskets de la même couleur. Je dois me tenir droite pour pouvoir soutenir mon plateau d'une seule main car nous ne sommes pas autorisés à saisir le plateau par les bords, ni à utiliser les mains libres pour le tenir et il ne doit à aucun moment toucher le sol.

Je suis prête, devant l'hôtel, la course débute à partir de 7h45, les concurrents doivent se présenter 15 minutes avant le début de la course, c'est à dire à 7h30. Ce n'est pas un problème pour moi, j'aime me réveiller tôt.

J'ai le trac par rapport à l'épreuve qui sera chronométrée. On m'a munie d'un plateau et de trois gobelets remplis d'eau et d'un dossard, le numéro 1 !

Le vainqueur de l'épreuve devra avoir le plus de gobelets possible remplis et le reste du classement s'en suivra par rapport au temps réalisé, et au centilitre restant qui désigneront les gagnants.

PREMIÈRE ÉPREUVE, DEVANT LA PLAGE, la course aux coquillages.

Pour la première épreuve, nous sommes tous réunis sur la magnifique plage privée de l'hôtel, entourés de touristes qui nous applaudissent à notre arrivée, certains tapant sur des casseroles, un vrai tintamarre ! Je me sens prête comme une lionne !

Le règlement de la course est donné, ramasser les coquillages en fonction d'un chiffre qui nous est attribué tout en avançant le plus vite possible.

Seulement quatre concurrents ? Bizarre, quatre hommes moustachus, chacun portant un gilet de serveur de couleur différente, rouge, vert, bleu, jaune.

C'est parti, j'entends le chiffre 9, et là, cherchant dans le sable ces 9 coquillages, des oies sorties de nulle part se mettent à me tourner autour avec toute la difficulté que j'ai à tenir le plateau bien droit. Je me fais pincer les jambes mais je tiens bon. Je redresse le plateau de toutes mes forces afin qu'il ne tombe pas. Je mets un coup de pied pour écarter toutes ces bêtes qui me tirent. Ouf, je m'en suis sortie !

Un bon score, première. Il faut reconnaître que les oies m'ont fait aller plus vite !

Au fait, deux concurrents sont hors course, le moustachu au gilet rouge s'est fait encerclé par des tricots rayés sortis des rochers et celui au gilet vert s'est étalé en butant contre un pâté de corail échoué sur le bord de la plage. Ils sont remontés à l'hôtel, Il est 8h19.

DEUXIÈME ÉPREUVE 8H42 LE LABYRINTHE DE LA MANGROVE

C'est le moment de la deuxième épreuve. On nous dirige de la plage, un peu plus au nord de l'hôtel, vers ce qui paraît être une « Mangrove » ! J'aperçois l'entrée de celle-ci, avec une banderole sur laquelle est peint le numéro 42.

42 ? Ce numéro me rappelle le passage dans le livre d'Alice au pays des merveilles, la règle 42 interdisait l'entrée des grandes tailles dans le tribunal de la reine de cœur. Pour moi, pas de problème avec mon 1m58.

Vient alors le début de la course, je ne vois plus que deux participants, le bleu et le jaune. Je trouve cela très étrange que nous soyons que cinq participants alors que c'est « la Fameuse course de garçon de café calédonienne ! »

Nous commençons à nous infiltrer à l'intérieur de cette forêt d'arbres qui poussent bizarrement dans l'eau salée. Nous marchons dans une boue, de la vase qui pue et me salit. J'essaye de m'agripper aux racines qui remontent mais elles ont failli me faire tomber le plateau. Je tiens bon, mais cette odeur ! Elle me chatouille les narines, et j'ai peur d'éternuer !

Je m'enfonce dans cette étendue d'arbres, la luminosité baisse de plus en plus. Et plus j'avance, plus ce sont des bêtes qui me montent dessus. J'arrive à en tuer une, mais cela m'a tout l'air d'être un poisson ? Un poisson qui saute et qui rampe ? Je ne sais plus trop quoi faire, le clou du spectacle, des moustiques nombreux qui viennent m'attaquer.

En tournant la tête, j'aperçois le moustachu bleu, sorti de la mangrove qui emprunte un petit pont pour l'éviter. Mais attends, *pince-moi* ! il triche ! Je poursuis le parcours fléché et je vois le moustachu jaune faire tomber son plateau. Je me dis alors qu'il a perdu mais il se met aussitôt à remplir ses gobelets avec de l'eau saumâtre et boueuse qu'il repose discrètement sur son plateau.

Le labyrinthe des racines sous-marines m'empêche d'avancer. *Kai* ! Je sens encore des bêtes qui m'agressent et me pincement au fur et à mesure que je les enlève. Je pensais d'abord à des moustiques, mais leurs morsures sont bien trop douloureuses, Oh ! Ce sont des petits crabes avec une pince beaucoup plus grosse que l'autre ! Mes baskets sont trempées, ce qui n'arrange rien, je m'enfonce, mais je tiens bon !

Ouf, j'aperçois petit à petit les supporters, j'y suis arrivée, ça y est... Mon plateau, mes gobelets, tout est parfait. J'observe le temps de mon adversaire en jaune, mais il est disqualifié ! Sûrement à cause de ses gobelets remplis d'eau de la mangrove ! Tant mieux, cela me fera un adversaire de moins. Mais où est passé le bleu ?

TROISIÈME ÉPREUVE 8H58

8h58, on nous dirige enfin vers la troisième épreuve. Nous sommes à l'embouchure d'un canal de la mangrove qui donne sur la mer. Sur le sable, c'est *époustouflant*, j'aperçois une tête de cerf mort !

On nous annonce le règlement qui est le même que celui des deux autres épreuves, traverser le plus rapidement possible ce bras de mer sans faire tomber nos plateaux. Nous ne sommes plus que deux participants, le bleu et moi !

Le départ est donné, la course commence...

Je m'avance donc dans cette eau malodorante sortant de la mangrove. C'est alors que je sens quelque chose me frôler et bouger entre mes jambes. En baissant la tête pour jeter un coup d'œil, j'aperçois une aile de requin sortir discrètement de l'eau. Je me mets à paniquer quand j'entends soudainement un message par haut-parleur nous prévenir que ces requins sont inoffensifs si l'on ne fait pas de mouvement brusque et *décalé*.

Donc, je continue à traverser plus tranquillement sans m'occuper des squales mais mon plateau n'arrête pas de bouger, j'ai l'impression qu'ils me dévisagent, mécontents !

Je sens mes pieds s'enfoncer de plus en plus dans le sable. Mon concurrent, le bleu, aussi et tout à coup, son plateau se renverse ! Il est donc éliminé ! Je suis la dernière concurrente ! La gagnante !

Je continue tout de même pour finir la course quand je sens que ma vue baisse, je m'enfonce ! Je m'enfonce...

« À table ! Allez les enfants, on range les jeux et on se lave les mains, s'exclame madame Louise.

- Mais maman, répond Gabrielle, sa fille aînée de 9 ans, j'avais presque fini ma partie de mon jeu de l'Oie calédonien ! »

Classe de 1^{ère} CSHCR, ALP de Koumac

Nolwenn, Anne-Marie, Maina, Lorna



FICHER AUDIO

PREMIÈRE LYCÉE PROFESSIONNEL

2^{ÈME} PRIX



SENS DESSUS DESSOUS

C'est un grand jour pour le restaurant gastronomique, le STARAVEUGLE qui se trouve au 51 de la rue Papeete à Nouméa.

Ce soir, à 21 heures, une dégustation à l'aveugle est organisée pour pouvoir mettre les clients dans une situation d'handicap, « manger dans le noir un menu surprise à deviner », c'est aussi un geste de reconnaissance envers les personnes aveugles.

Une équipe de trois serveurs très soudée sera chargée du service. Parmi eux, justement Sarah est la première serveuse aveugle sur qui l'équipe peut compter pour bien être guidée, car elle est une vraie lionne, même si la patronne a prévu des lunettes infrarouges pour le reste de l'équipe. Depuis peu, un nouveau serveur qui s'appelle Éric a été recruté et ce dernier, souvent n'en fait qu'à sa tête, têtu comme une mule. Comme ce soir, il ne voulait pas participer à ce jeu sensoriel et pourtant, c'est à son tour de faire le service.

20h30, toute l'équipe se prépare à accueillir les clients. Bien sûr, Éric ne veut pas mettre ses lunettes infrarouges mises à la disposition des serveurs, répétant que le noir ne le dérange pas.

21h, les premiers clients arrivent.

« Je vous prie de bien vouloir laisser vos effets personnels dans cette boîte, téléphone, montre, s'exclame Sarah, enthousiaste. »

Elle leur demande de poser une main sur son épaule et en file indienne de les accompagner à leur table dans la salle plongée dans le noir.

Éric patiente, ses clients se font attendre... Puis, il les entend arriver, deux personnes âgées selon leur voix, madame et monsieur Noé.

« Veuillez me suivre, à la queue leu leu, comme Sarah l'avait fait. »

Il tâtonne dans le noir se rappelant vaguement la disposition des tables. Enfin, il sent la présence d'une table mais en les installant, cette dernière grince.

« Non, je vais, se dit-il, les changer de table. »

Se tournant, **Kai!** Il butte contre le guéridon qui roule et décide d'y installer ses clients.

Il se dit que ce n'est pas si grave et plus pratique pour lui car il pourra les bouger et les déplacer comme il l'entend dans le noir.

« Voilà, je vous place ici, vous serez bien, c'est plus petit mais plus intime ! tirant deux chaises de la table d'à côté. »

Maintenant trouver le bar, prendre la bouteille d'eau et le fameux vin blanc de Sarde pour cette soirée. Pour cela, il appelle le barman, et se fait guider par sa voix.

De retour, il fait de même avec madame et monsieur Noé pour se diriger.

« Pourquoi ne pas siroter au goulot la bouteille de vin, personne ne le voit ! En buvant, il ressent alors toutes les notes florales et minérales de ce vin chaleureux.

– Ce vin est doux et moelleux annonce Eric à ses clients. »

Il pose les deux bouteilles sur la table-guéridon et sert difficilement avec l'une des deux bouteilles cherchant les verres, effrayé à l'idée de verser à côté.

« Je trouve que ce vin est fade, s'exclame la voix du client. »

Éric se pose la question s'il n'a pas servi de l'eau à la place du vin.

Les plats :

L'entrée,

Éric se dirige vers la cuisine en tâtonnant partout dans tous les recoins, guidé par la voix de Sarah qui l'interpelle,

« Éric, Éric, la cuisine c'est par là. Il sent la porte battante et sait qu'il est arrivé. Sa collègue le dirige vers le premier plat, l'entrée.

– C'est un plat de salade tomates, mozza, lui dit-elle en poussant la porte battante. »

Éric décide de le goûter avec ses doigts pour se souvenir de sa composition :

les tomates lui semblent gorgées de soleil, elles sont sûrement très fraîches et l'assaisonnement est parfait, aigre-doux. La mozzarella est fondante, la texture crémeuse.

Il repart en salle et ses doigts s'accrochent au plat à rebord pour éviter le débordement, mais *saperlipopette* ! Il le fait tomber ! Il se précipite, se baisse, ramasse, se relève. Dans le noir, on peut tout faire sans être vu... en espérant que la salle ait été nettoyée.

De nouveau, il appelle ses clients pour se laisser guider.

« Chers clients, voici une salade de tomates fraîchement composée, *divulgâche* Eric. »

C'est alors, qu'il entend des craquements sous les dents d'un des clients qui ont commencé à la déguster.

R.A.S.

Le Plat,

« Je vous apporte le plat mystère, à vous de le reconnaître, dit Eric à madame et monsieur Noé, en repartant en direction de la cuisine comme il peut. »

Sarah est déjà là et l'aide à agripper le plat principal. En sortant, poussant doucement la porte battante, il sent le plat se pencher, et un liquide collant et chaud se verser sur sa chemise avec une odeur salée légèrement brûlée.

Sans réfléchir, il trempe ses doigts dans le plat pour en retirer des formes à la texture pâteuse adhérant à sa langue et à son palais : il savoure des spaghettis parfaitement cuites al dente, imprégnées de saveurs veloutées : un mélange crème, fromage parmesan et pâtes avec un goût poivré rendant le plat piquant en bouche.

« Du croustillant et du fondant, s'exclame Eric à ses clients en déposant le plat, vous pouvez manger avec vos doigts, dans le noir, tout est permis ! »

C'est alors qu'il entend, de fortes aspirations, et comprend que c'étaient bien des spaghettis !

Le dessert,

Revenant de la cuisine, suivant ses repères, Éric apporte les desserts. Sous les conseils de Sarah, il a disposé sur son plateau deux verrines hautes. En chemin, une odeur de noisette et d'amande le pousse encore une fois à tremper ses doigts dans une des verrines. En bouche, une saveur tactile froide, sucrée et franche le saisit. **Médusé**, il ressent la poudre de cacao amer qui donne une touche acide. Ce dessert est vraiment fondant, croustillant avec son goût de chocolat.

En salle, un peu perdu, il interpelle ses clients pensant que la table-guéridon se déplace.

« Où êtes-vous, je vous apporte votre dessert crémeux. »

Entendant « Ici, ici », Eric se précipite en direction de leur voix et bouscule le guéridon vers l'avant qui crisse accompagné de cris provoquant un grand **tintamarre** dans la salle.

Les verrines déposées, il entend dans la salle des « Hum !.. Le dessert est bon ! »

C'est la fin du repas, tous les clients sortent maintenant, guidés jusqu'à la caisse du restaurant. Ils rédigent alors sur une feuille ce qu'ils pensent avoir mangé et découvrent sur la tablette du Chef le menu surprise.

Sarah est dans la salle de nouveau éclairée. Elle bute sur le guéridon, surprise de le savoir au milieu de la salle, avec des verrines sales dessus.

Elle appelle Éric et se dirige vers lui pour lui donner la liste déposée par madame et monsieur Noé en lui demandant de la lui lire.

« Une salade à base de tomates et lentilles à moitié cuites, dit Éric en souriant.

– Des spaghettis faites maison au fromage et un dessert au chocolat, finit Eric tout **ébaubi**.

– J'ai compris, Sarah, la différence, ça se savoure ! »



Classe de 1^{ère} CSHCR, ALP de Koumac
Sheirazade, Odellia, Antonia, Shauna, Germaine



6^E - 5^E COLLÈGE

1^{ER} PRIX



AVONS-NOUS RÊVÉ?

Trois adolescents, une fille Iris et deux garçons Levi et Naol se baladaient tranquillement sur la plage quand ils virent un joli dé doré qui brillait dans le sable. Iris prit l'objet, chacun le caressa à son tour quand dans un souffle la mer s'ouvrit, une raie s'éleva et un vieil homme surgit de nulle part. Le vieil Homme s'exclama d'un air bien sympathique :

« Bonjour les enfants ! Voulez-vous jouer ? »

Ils répliquèrent en disant bonjour de concert. Le vieil homme sortit de son vieux sac un jeu de l'oie.

L'un des adolescents chuchota à ses camarades :

« Un jeu de l'oie ? *Saperlipopette*, dans une journée aussi belle que celle-ci ? »

Ils se regardèrent en pensant que c'était une blague, que quelqu'un voulait les *far-
cer*.

Les trois adolescents rigolèrent et s'arrêtèrent devant le visage du vieil homme qui semblait des plus sérieux.

« Monsieur, nous acceptons votre jeu. Disons qu'une petite partie ne fera de mal à personne.

– N'oubliez pas les dés, ne les perdez en aucune façon. »

Malheureusement cette décision se révéla des plus terrible, le tableau de jeu devint phosphorescent. Naol, Iris et Levi ne purent s'empêcher de le caresser et en un instant rentrèrent comme par magie dans un autre monde...

Les trois enfants apparaissent devant une porte faite de chaînes d'acier, à côté de celle-ci se trouve un sac de pierres lumineuses, ils passent la porte avec le sac dans lequel sont les pierres noires, le chemin qui est tout aussi sombre semble infranchissable.

« On s'est trompés il faut sortir, suggère Naol.

– On ne peut revenir en arrière, constate Iris. »

Et toujours cet écho... le rire du vieil homme... les dés... les dés. Iris tremble de peur, Lévi ne peut s'empêcher de crier. Naol l'intrépide prend un dé et le lance devant lui sans savoir et c'est le trois qui tombe deux plus un.

« Nous pouvons avancer, lance Naol.

– Tu crois ? interroge Iris.

– Jette une pierre ça éclairera, reprend Naol.

– Oh La pierre illumine le sol, s'exclame Iris.

– C'est un damier, un damier de lettres, poursuit Naol. »

Naol le fougueux, l'intrépide saute sur une case qui à cet instant, émet un son, une musique répétitive, quatre notes DO SOL LA SI. Iris, la fille saute sur les notes et appuie sur un levier, la grotte s'ouvre, mais elle commence à s'effondrer.

« Attention Naol... »

Des flèches jaillissent de toutes parts, crie une fois encore Lévi.

Ils décident de rebrousser chemin... la porte se ferme...

« Lance les dés avant que la porte se ferme, cria Lévi. Le lancer est chanceux :

– 8 ! Nous arrivons à la prison.

Ils entendent une voix grave et familière qui susurre :

– Vous avez retrouvé le dé ?

– Où est le dé ? demanda Iris.

Elle attend que ce soit à nouveau son tour pour essayer de faire six et sortir de la case prison. Iris propose :

– Partons laissons Naol.

Il ne reste plus qu'Iris et Levi, les deux enfants arrivent à deux cases de la fin du jeu, ils doivent lancer un dernier coup, Iris dit :

– Moi je me porte volontaire pour lancer le dé.

Elle lance le dé puis celui-ci tombe sur un 6, Lévi avance de deux cases et il s'immobilise.

– *Saperlipopette*, pourquoi on ne peut pas avancer ? demande-t-il. On ne bouge pas parce que nous devons reculer nous sommes tombés sur 6.

Puis tout d'un coup les enfants reculent à toute allure.

– Nous sommes sur quelle case ?

– La tête de mort. »

La tête de mort c'est la... tout *ébaubi*, il n'eut pas la possibilité d'achever sa phrase.

Les enfants se retrouvèrent sur l'île d'où ils avaient croisé le vieil homme.

Soudain les trois amis virent l'homme au dessus d'eux, un large sourire, des yeux rieurs :

« Alors pourquoi avoir été si effrayés en me voyant, vous m'avez fait peur.

Et le vieux ajouta :

– Au fait je me présente, je m'appelle *Kai*.

Les enfants se touchèrent pour vérifier si c'était vrai, s'ils étaient vraiment sur l'île.

– Euh promis on ne révèle rien aux parents. »

Ils avaient vécu une aventure *époustouflante*.

Classe de 5^e, collège la Colline, Thio

6^E - 5^E COLLÈGE

2^{ÈME} PRIX



LA MÉSAVENTURE DE MIRAITE

Miraite arrive dans un nouveau collège ; très vite, elle est harcelée par deux élèves qui voulaient se rendre populaires. Au fil du temps la situation se dégrade.

Comment va-t-elle surmonter cette situation ? Qui va l'aider et avoir l'audace de combattre le regard des autres ?



Il était une fois une jeune fille du nom de Miraite qui venait de fuir son pays ; elle arriva à Bataillon, dans la région de Youïpe.

Ce fut pour elle un grand bouleversement : elle dut apprendre rapidement le Français, pour reprendre les cours. C'était un travail très pénible.

Elle arriva en milieu d'année au collège Jeanne-Marie. Très timide, elle n'osait lever la main en classe, même si elle connaissait les réponses. Comme elle était très belle et avait du style, s'habillait bien et possédait des objets à la mode, elle suscita la jalousie de certains de ses camarades.

Betty, en l'occurrence, enviait ses bijoux, sa montre dorée et son Iphone 18+ pro max.



Quant à Thomas, il était jaloux des résultats scolaires de la jeune fille. C'est ce qu'il faisait croire pour ne pas révéler que Miraite avait repoussé ses sentiments amoureux, trop rapides à son goût ; elle lui avait proposé plutôt son amitié, mais Thomas était trop vexé et orgueilleux pour les accepter. Il avait préféré alors lui déclarer une guerre sournoise.

Pendant la récréation, Miraite restait seule, dans son coin. Au fil du temps, elle était la cible de moqueries ou d'humiliations, et ceux qui auraient aimé se rapprocher d'elle n'osaient pas le faire, de peur de subir des représailles.

Julien, par exemple, arrivait à lui parler un peu hors des cours, mais en classe devenait une autre personne, dure et fermée.

Or, un jour, les humiliations devinrent plus agressives : Thomas réussit à voler le cahier de Français de Miraite qui se fit gronder, puis coller, ce qui déclencha les ricanements du groupe. Une autre fois, il lui fit un croche-patte et Betty filma la scène de la chute pour la publier avec comme commentaire : « Miraite, *saperlipopette*, ne sait pas se tenir debout » #jambesencompote#. Le lendemain, tout *ébaubie*, elle n'avait pas compris qu'on l'interpellait ainsi, soit par « *saperlipopette* », soit par #jambesencompote#.



Enfin, pour lui prouver qu'on ne pouvait pas compter sur elle en EPS, elle fut ridiculisée à la piscine car elle ne savait pas nager.

En fait, Thomas et Betty étaient prêts à tout pour accroître leur popularité : ils se prétendaient supérieurs à Miraite et donc la rabaissaient ; ils ne cherchaient pas à se plaire à eux-mêmes, mais à plaire aux autres, quitte à perdre leurs valeurs et leur propre personnalité. Et ils lui faisaient du mal.

Thomas était issu d'une famille nombreuse et pensait que ses parents n'avaient pas assez d'amour à partager, ne faisaient pas attention à lui. Il estimait être le seul à faire la vaisselle, le ménage ou sortir les poubelles, pendant que ses frères et sœurs s'amusaient. Alors il faisait des bêtises pour se faire remarquer et se vengea sur Miraite qui avait osé refuser son amour à son arrivée. Il s'était senti humilié et cherchait donc à humilier à son tour.

Betty, quant à elle, faisait ressentir aux autres sa propre expérience du harcèlement, car elle l'avait vécu au primaire. Miraite devenait alors sa proie, parfaite pour se défouler.

Enfin, Julien ne voulait pas fuir ses responsabilités (il avait eu une expérience traumatisante par le passé) mais plutôt réagir et défendre Miraite, seulement il ne savait pas quoi faire car ses amis pouvaient se retourner contre lui. Betty notamment, qui était sa sœur, lui avait interdit de parler à « cette jambe en compote » sous peine de représailles ! Julien commençait à se révolter face à la tyrannie de sa sœur et à la détresse d'une jeune fille attachante et gentille mais ne savait pas comment s'y prendre. Miraite ne pouvait pas se défendre face à une classe entière.



Elle n'avait fait de mal à personne, avait offert son amitié à Thomas, appréciait Julien qu'elle percevait doux et bienveillant derrière son masque dur. Au fil du temps, ses parents remarquèrent qu'elle avait de moins en moins envie d'aller à l'école, elle qui l'aimait tant.

Puis ses notes avaient baissé alors qu'elle était toujours sérieuse dans son travail. Miraite ne comprenait rien à cette histoire : après l'heure de colle, les humiliations, les agressions verbales, elle décida que cela devait s'arrêter.

Comme elle allait souvent se réfugier au CDI pour lire et s'isoler de sa classe, elle demanda un livret sur le harcèlement : elle lut les messages suivants :

« Les limites de la liberté d'expression se font dans le respect du tiers. Il est impératif de respecter la vie privée des autres pour pouvoir prétendre au respect de son espace personnel.»

« Ce n'est pas parce que l'on écrit en ligne ou via un mobile, que l'on peut insulter ou menacer impunément quelqu'un. »

Or, elle n'était pas respectée, de personne.

Elle fut alors très étonnée lorsqu'un soir, à la fin des cours, Julien lui proposa discrètement d'aller au parc dans un endroit tranquille pour discuter avec elle.



Quand Julien rentra chez lui, il osa affronter sa sœur et lui demander de changer d'attitude. Elle lui avait répliqué qu'elle avait envie de faire subir aux autres ce qu'elle avait vécu, pour qu'ils sachent ce qu'elle avait ressenti.

Son frère n'avait qu'à s'occuper de ses affaires !

Le lendemain, Julien osa parler à Miraite, qui ne se sentit plus seule et reprit courage. Cela permit au garçon d'avoir un peu confiance en lui, lui aussi, et d'être moins timide. A la cantine, d'autres élèves s'étaient même assis à côté d'eux !

Alors, Thomas et Betty devinrent furieux de voir que Miraite n'était plus toute seule, donc était moins vulnérable. Ils devaient échauffer un plan pour que la jeune fille perde définitivement confiance en elle et ne pas relâcher leurs efforts.

Betty prit l'initiative : « il faut préparer un plan machiavélique pour les humilier tous les deux dans la classe, ou même dans toute la cour de récréation. »

Les deux harceleurs cherchèrent, cherchèrent à **farcer** : ils imaginèrent une bombe à eau ou des chewing-gums dans leurs cahiers, ou renverser leur plateau repas, ou même se maquiller des faux bleus sur le visage (trop compliqués à réaliser en fait), mais cela n'était pas assez fort.



Le mieux était d'utiliser les réseaux sociaux, pour toucher un maximum de personnes.

Thomas se cacha près de la maison de Miraite et attendit patiemment le moment propice. En fait, ils avaient lancé une fausse invitation à une soirée pyjama, en précisant qu'il fallait arriver dans cette tenue à l'adresse indiquée, sans **divulguer** l'information.

Toute contente d'être enfin invitée et acceptée, Miraite ne se méfia pas et quitta son domicile en pyjama. C'est ce que photographia Thomas et publia avec un méchant commentaire « Miraite **décalée**, se croit au carnaval ! »



Quant à Betty qui connaissait les points faibles de son frère, elle le filma, dormant avec son doudou qu'elle avait positionné contre son visage pendant son sommeil.

Cela provoqua un grand **tintamarre** le lendemain, et décida Miraite et Julien à parler à la documentaliste, preuves à l'appui.

Cette dernière, étonnée par ces révélations **époustoufantes**, n'en croyait ni ses oreilles, ni ses yeux, et demanda pourquoi Betty et Thomas se comportaient ainsi. Elle comprit les explications des deux victimes et agit rapidement.

Chacun fut d'abord convoqué individuellement par la CPE : Betty expliqua son expérience du harcèlement au primaire et le fait qu'elle voulait qu'on comprenne ce qu'elle avait subi. Thomas voulait aussi que sa famille réalise ce qu'il subissait à la maison et son manque d'amour et de reconnaissance.

Ils furent confrontés à Miraite et Julien, reconnurent finalement les faits mais n'arrivaient pas encore à présenter leurs excuses.

C'est ensuite le Principal du collège, M. Modeste, qui convoqua les parents de Betty et Julien pour clarifier la situation. Il s'avéra que ces derniers prirent conscience des conséquences néfastes que le harcèlement avait eues sur leur fille ; ils pensaient cette histoire terminée et oubliée. Eux étaient passés à autre chose sans tenir compte de la sensibilité de leur fille :

« *Pince-moi*, s'exclama la maman de Betty, je ne t'ai pas élevée ainsi, pour que tu blesses les autres ! »

Les parents de Thomas réagirent autrement : ils se mirent en colère devant le Principal qui dut user de sa bienveillance et de sa fermeté pour faire comprendre que Thomas était en grande souffrance affective.

Devant ce témoin, Thomas osa verbaliser sa douleur :

« Et le pire, papa, c'est quand tu confonds mon prénom avec celui du chien ! »

Cela choqua tout le monde, y compris le papa qui réalisa, *médusé*, à quel point il avait négligé son fils : il se calma immédiatement et dit qu'il discuterait de tout cela à la maison. Effectivement, tout fut mis à plat et parents et enfants retrouvèrent une situation plus apaisée.

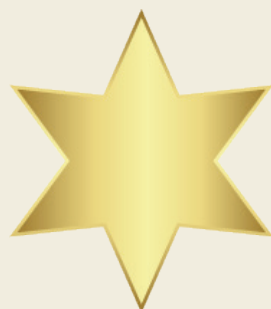
Après les sanctions, Thomas et Betty réintégrèrent l'établissement, présentèrent des excuses publiques à Miraite et Julien, et tout finit bien.

Classe 606, groupe 1, collège Jean Mariotti, Nouméa

Lio, Blanche, Achille, Lisa et Umi, Valentin, Emerick, Alexandre, Aeryn et Romy, Sacha, Mathis, Kyara et Margaux Pa, Emma, Ryan.

6^E - 5^E COLLÈGE

3^{ÈME} PRIX



LE BINGO ORIGINAL

Un matin Doléa sortit de chez elle car elle trouvait bizarre qu'aucune voiture ne circulait. Elle se promena dans le village, le silence était pesant, les rares villageois parlaient de manière inquiète et elle ne savait pas ce qu'il se passait. Les villageois étaient angoissés et apeurés, Doléa restait seule debout en plein milieu du village. Elle vit Jaden, puis Nathanael et Loan qui lui apparaissaient bien étranges.

Jaden fut le premier à raconter :

« Tout est barricadé, les magasins sont bloqués, des pneus brûlent sur la route, des carrosseries de voiture brûlées sont éparpillées dans les rues de Nouméa. Il n'y a plus personne, tout est fermé, la boucherie et d'autres magasins.

Nathanael renchérit :

- Pareil à La Foa : il y avait des pneus brûlés sur la route et il y avait des panneaux où l'on pouvait lire halte à la pénurie extrême et personne dans les rues.

Doléa ne pouvait contenir sa rage, elle ne voulait pas baisser les bras, son grand-père lui avait enseigné qu'il y avait toujours de l'espoir mais pour cela il fallait agir:

- Nous devons réagir, j'ai vu en classe qu'on pouvait tout produire chez nous n'est-ce pas le moment ! Oui mais comment ? Comment mobiliser tout le monde ? se demanda Doléa.

- J'sais pas répondit Nathanael.

- Un bingo !

- Tu rigoles.

- Non.

- Et le prix ? ricana Loan.

- L'indépendance éphémère s'enjoua Doléa.

Doléa prit les choses en main.

- Les adultes sont tout *ébaubis*, mais il nous faut un vieux, un vieux de la grande chefferie si on veut être entendus.

- Je vais en parler au maire du village, en attendant Loan rappelle les gens du village. Nathanael toi appelle avec ta toutoute le peuple des mers et moi avec le pilou j'appellerai les gens des montagnes et que chacun vienne avec ses récoltes à Mission sur l'esplanade de la fête du village. C'est pour bientôt, c'est l'occasion. »

La création du bingo

Une fois que toutes les tribus ont été appelées, le maire est monté sur le podium et a dit :

« Merci à tous d'être venus, je vous remercie car ça n'a pas été facile d'arriver jusqu'ici. Vous savez tous que nous passons une phase compliquée, c'est la pénurie ! Mais nous sommes riches de nos produits, de notre terre nourricière, de notre mère le lagon. Alors je tenais à vous remercier personnellement, je vous invite à monter sur le podium et venir laisser les dons. Une partie seulement sera redistribuée sous forme de cadeaux bingo. Le reste sera transformé.

- OOOH. »

Pendant ce temps, Jaden, Nathanaël et moi étions heureux et émus et **médusés** de voir que notre idée se déroulait comme sur des roulettes pour le moment, mais nous étions déçus que Loan ne soit pas là pour partager ce moment extraordinaire. Il avait dû rejoindre sa maman à Koné, un ami l'avait accompagné à cheval pour traverser la chaîne.

« Jeunes gens approchez, montez sur le podium ! nous interpella le maire, rappelez-nous ce que vous allez faire avec tous ces dons.

Dans le **tintamarre** on n'entendait à peine Nathanael expliquer :

- Oui nous avons de la peau de cerf, du manioc, des cocos, du poisson, de la viande et de l'eau fraîche qui vient du creek. A partir de cette matière première nous allons produire ce dont nous avons besoin : l'énergie et les produits de première nécessité. Nous sommes capables de survivre pendant la pénurie.

Les habitants ne comprirent pas tout de suite et chacun s'exclama :

- Mais alors quel est le prix du bingo ? Pourquoi un bingo ?

- Ah le prix sera pour tout le monde : le prix de l'indépendance temporaire ! »

L'après-midi même, les clans de la montagne se sont retrouvés chez mon père et ont coupé les plus beaux arbres puis partirent à Xuu chercher des chevaux qui devaient tirer le bois coupé jusqu'aux clans de la mer où Nathanael et les membres du clan ont construit des pirogues.

« Penses-tu que ces pirogues iront jusqu'à Ouvéa et Maré ? demanda le petit frère de Natanael, on se croirait à la préhistoire.

- Arrête de **farcer**, ce n'est pas si vieux que cela, lui a répondu Nathanael. »

Pendant ce temps, les femmes fabriquaient de la farine de manioc, du beurre de cacao et de l'huile de coco.

À la fin de la semaine, la pirogue était prête et Nathanael avec quelques membres de son clan partirent en direction des îles Loyauté. Ils embarquèrent quelques produits transformés afin de les échanger contre d'autres produits bruts. Ils commencèrent par l'île des Pins où ils firent coutume et récoltèrent de la coco, des pommes de pin et des crabes.

Puis au tour de Maré, ne comprenant pas le Nengone ils firent quand même la coutume et prirent du manioc et des avocats.

Il fallait maintenant penser aux besoins supérieurs : se soigner. Une vieille de la côte oubliée vint enseigner tout son savoir sur les plantes, plus personne ne serait ignorant, le savoir était échangé, donné, appris, enseigné.

L'aventure était **époustouflante** mais elle prit fin au retour des cargaisons du monde entier.

Classe de 5^e, collège la Colline, Thio
Doléa-Loan-Jaden-Nathanael

4^E - 3^E COLLÈGE

1^{ER} PRIX



UNE PARTIE DE PÉTANQUE...

C'était un beau jour d'été. Vaiiti et Anaïs se baladaient dans les rues de Nouméa. Ils passaient devant des magasins mais ne s'y arrêtaient pas car ils voulaient arriver le plus rapidement possible à leur destination : la grande place, appelée aussi la place des Cocotiers. Aujourd'hui avait lieu le Festival des Jeux et des Arts du Pacifique. Les stands se suivaient : le premier, qui attirait un petit groupe de personnes présentait le toulafoga, jeu traditionnel des Samoa joué par les chefs. Puis le fiti, qui pour sa part, était réservé aux femmes. Ce jeu nécessite assurance et précision. Ça et là, des stands de vanneries, de bijoux, de sculptures et d'objets traditionnels des îles du Pacifique. Le Vanuatu et la Polynésie sont plutôt bien représentés. Il y avait aussi de la danse tahitienne, du haka maori et même de la peinture aborigène venue tout droit d'Australie. Tout au fond, une foule de curieux s'était rassemblé pour regarder une partie de pétanque. En réalité, il y avait de l'agitation...

« Viens Anaïs, on va voir ce qui se passe, dit Vaiiti.

Ils coururent jusqu'au stand de pétanque où on pouvait entendre de tout côté :

- On a volé le cochonnet ! ». Anaïs, curieuse, demanda à une femme :
- C'est quoi le cochonnet ?
- Alors, le cochonnet, c'est la petite balle en bois qui sert à savoir où on doit viser, avec des boules plus lourdes et plus grosses, répondit-elle. Elle avait la peau mate et de grands yeux noirs. »

En regardant autour de lui, Vaiiti put constater un public mixte : des grands et des petits, les Vieux – c'est comme cela que les Calédoniens nomment les personnes âgées – des enfants, des adultes, des personnes avec la peau plus ou moins foncée... Tous cherchaient le cochonnet.

Un homme, plutôt métissé et élancé, s'approcha d'Anaïs :

« Vous avez vu quelque chose les enfants ?

- Non, désolé Monsieur, s'excusa cette dernière.
- Bon, et bien merci quand même dit l'homme, d'un air désappointé. »

Quand l'homme se fut éloigné, Vaiiti se dirigea vers Anaïs et lui dit d'une voix résolue :

« Il faut absolument retrouver le cochonnet, ou cette année, le festival sera un désastre !

- Oui, mais comment faire ? questionna celle-ci, il y a tellement de monde ici...
- Ce n'est pas le moment de se lamenter ! Le festival se déroule en Calédonie, pendant une semaine, et n'a lieu que tous les deux ans, et ce n'est pas cette année que cela va tourner à la catastrophe !
- D'accord mais tu n'as même pas... »

Le reste de sa phrase fut perdu au milieu du tintamarre que créait la fanfare. Vaiiti prit Anaïs par le bras et l'entraîna le long des stands. En passant devant le stand de peinture aborigène, Anaïs pila.

Elle était **médusée** :

« C'est **époustoufiant** ! Et dire qu'il y a des milliers et des milliers de points ! Et on dit aussi que cela raconte une histoire... »

Derrière eux, une voix grave mais chantante retentit :

« Té, vé, regarde ces minots, oh fada, ils semblent chercher quelque chose... »

Les deux enfants se retournèrent et virent deux hommes qui les fixaient : l'un portait un débardeur sans manche, blanc, qu'on appelle un marcel, et l'autre portait une chemise large et un béret sur la tête. Ils étaient plutôt grands et avaient la peau bronzée.

Anais se pencha vers Vaiiti et lui chuchota :

« Ils m'ont l'air louche, ces deux-là.

- Tu sais qu'il ne faut pas juger sur les apparences, fit remarquer Vaiiti.

- Peut-être... concéda la jeune fille, mais admets qu'ils ont un drôle d'accent et une allure bizarre.

- Oui en effet... »

Le temps de leur discussion, les deux hommes avaient déjà disparu.

« **Saperlipopette** ! Où sont-ils donc partis ? s'écria Vaiiti !

- Ah tu vois ! Je te l'avais bien dit !

- Il faut qu'on découvre ce qu'ils cachent !

- Il faudrait d'abord qu'on les retrouve...

- Oui, dit le jeune garçon... Tiens, les voilà ! Il pointa la place près de la fontaine Céleste.

- Où ça ?

- Mais regarde donc ces deux têtes qui dépassent ! Ils se précipitèrent vers la fontaine, mais malheureusement ils avaient encore disparu.

- **Pince-moi**, et dis-moi que je ne rêve pas ! Où sont-ils à présent ?

- Ils sont au stand de fiti, répondit Anais amusée. Ils se dirigèrent vers le binôme et leur demandèrent sans détour :

- Où est le cochonnet ? Pourquoi l'avez-vous volé ?

- Mais, comment le savez-vous, demanda l'un perplexe.


Les deux enfants se regardèrent malicieusement.

- Té, crétin, ils nous testaient, ils ne le savaient pas, on a été piégés par ces deux minots ! Méfi ! répondit l'autre.

- Bon, maintenant qu'on a confirmation, où avez-vous caché le cochonnet ? interrogea Vaiiti.

- Dans ma poche, grommela le plus grand des deux, mécontent, et il sortit de sa poche une petite boule en bois.

- Mais pourquoi ? Pourquoi l'avoir volé à un stand de présentation du jeu ? demanda tristement Anais.

- 
- Ce jeu ne vient pas du Pacifique, répliqua le premier homme, avec son accent prononcé. Il n'est pas originaire des îles ! Quelle cagade !
 - Et alors, qu'est-ce-que cela peut vous faire ? Et d'abord, d'où vient-il ce jeu ? demanda Vaiiti.
 - De la Ciotat mon bonhomme, pardi ! répondit le second, sèchement et fièrement.
 - De la Ciotat ? s'étonna Anais.
 - Oh bonne mère, vers Marseille, mon petit, Marseille ! lui dit le premier.
 - Bon, je peux aller rendre le cochonnet ? questionna Vaiiti.
 - Oui, répondirent les deux hommes en chœur, si tu leur dis que la pétanque n'est pas d'ici mais de la Ciotat.
 - Promis, répondirent les deux enfants de concert !

Classe de 403, collège de Tuband, Nouméa
Maelis Monnin



4^E - 3^E COLLÈGE

2^{ÈME} PRIX



FOOT PARTY

Par un soleil magnifique, j'allais prendre le bus pour aller faire une partie de foot avec quelques amies de mon équipe : ASAF (Association sportive Académie Féminine). Le terrain était situé à Montravel derrière la Société Le Froid.

J'arrivai au terrain et mes copines, Dina, Ashley et Christelle suivirent peu de temps après. Nous nous habillâmes dans les vestiaires.

Christelle était une fille très belle, souriante. Elle avait toujours de jolies tresses collées et une allure élégante. Ashley était l'excitée, toujours à courir à droite ou à gauche. Dina était la plus timide, toujours cachée dans son coin comme si elle dissimulait quelque chose. Moi, Keyra, je suis l'hyperactive. Je ne comprends que la moitié des choses la plupart du temps.

Nous préparions ce jour-là le terrain dans la joie et la bonne humeur.

Nous commençons notre entraînement par un petit échauffement. Durant l'entraînement, nous jouions tranquillement. Moi comme à mon habitude, je ne faisais pas l'effort de me déplacer et je criais à Christelle :

« Christelle, passe-moi le ballon ! *Saperlipopette*, tu m'entends ou pas ?

Dina en profite pour lui chiper le ballon :

– Ashley, prépare-toi, je vais te passer le ballon !

– Ok, ok, j'arrive, fais pas ta passe de choc, lui répondit Ashley.

– Keyra ! Qu'est-ce que tu fais là... Fonce vers le ballon au lieu de faire du hip-hop, me reprocha Christelle.

– Oui, je gère, dis-je agacée. »

Alors que je jouais, je me retournai soudain. Je sentis une chose bizarre se passer... Personne ne faisait attention à cause du *tintamarre*. Le match continuait tant bien que mal. Je ne me sentais pas bien. J'avais comme... des nausées... et une envie de faire pipi. Je criai à mes amies que j'avais une envie pressante.

« *Saperlipopette* ! me répondit Christelle, tu n'es pas fatiguée d'aller aux toilettes ?

– Je ne me sens pas bien. Vous n'avez pas senti ce que j'ai ressenti....

– Arrête de délirer, s'énerva Dina. Tu n'es même pas concentrée depuis tout à l'heure. Tu as quoi, hein ?

– Toujours Keyra pour gâcher la partie, soupira Ashley. »

Je m'en allai fâchée et revint aussitôt après afin de reprendre plus rapidement notre partie. Alors que nous jouions dans une atmosphère forcée et pesante, les branches de l'arbre aux abords du terrain se mirent à bouger d'une façon étrange.

Je m'écriai, paniquée :

« Regardez, regardez cet arbre... comment il fait !

– Keyra, c'est bon si tu arrêtes de regarder les films d'horreur à la télé ! C'est juste les branches d'un arbre ! dit Ashley.

- Chut ! Ma sœur, c'est inhabituel cette manière de bouger, insistai-je. Si c'est comme ça, je largue la partie, commenta Christelle lassée, vous n'avez qu'à jouer toutes seules.

Christelle était vraiment *médusée*. Elle eut alors une drôle d'expression, étonnée...

- Keyra, c'est toi qui as fait ça ? Comment tu as fait pour me donner un coup dans le dos.... JE SAIS QUE C'EST TOI AVEC TES COUPS TORDUS, se mit-elle à crier. »

J'étais *époustouffée* de son accusation et je lui répondis que j'étais juste en face d'elle, je ne pouvais pas être en face et à la fois derrière elle...

D'un seul coup, les branches de l'arbre se mirent à bouger. Personne ne fit attention à part moi. Un frémissement se fit sentir sous nos pieds, parcourant tout le terrain, comme un tremblement de terre. Le ballon se mit à décoller très haut, comme si quelqu'un l'avait shooté et il rebondit auprès de l'arbre.

Christelle, la plus téméraire, entreprit alors de le récupérer. Mais alors qu'elle s'en rapprochait, je percevais le ballon comme un mirage. Christelle recula de trois pas et reprit son avancée. C'était comme si elle n'arrivait pas à l'atteindre... Ashley, qui semblait partager la même expérience que nous, essaya à son tour mais échoua de la même manière. Dina tremblait de peur et elle paniqua tellement qu'elle se mit à crier.

J'entrepris d'y aller et tout devint sombre. Le ciel s'assombrissait. Je regardais mes amies et bien qu'elles semblaient me parler, je n'entendais que des murmures, comme si elles étaient éloignées ou séparées de moi. Je ne comprenais pas ce qu'elles me disaient. Je m'approchais du ballon qui semblait s'éloigner comme s'il reculait.

Tout me parut alors plus étrange et je sentis que j'arrivais enfin à m'approcher de cet objet de notre jeu, notre camaraderie. Un calme étrange se fit sentir. Je m'approchai du ballon et je réussis enfin à y poser mon pied. J'avais la sensation absolue qu'il fallait marquer.

Je criai alors à mes amis, brisant l'atmosphère lourde et intemporelle :

« Mes amies ! Tous vers le but, rejoignez-moi ! »

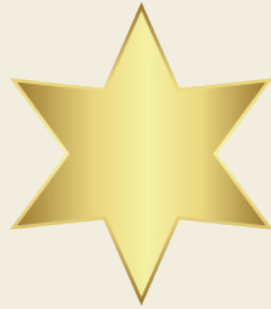
Dina, Chrystelle et Ashley coururent autour de moi, formant comme un cercle. Nous nous fîmes des passes rapides. Nous arrivâmes au but et je tirai de toutes mes forces, le ballon s'écrasant au fond de la cage de but. Je ne peux pas décrire, nous étions sorties de l'ambiance, comme si nous revenions vers la réalité.

Nous n'avons plus jamais évoqué cette « foot party » entre nous...

Classe de 4^e, collège des Portes de fer, Nouméa

4^E - 3^E COLLÈGE

3^{ÈME} PRIX EX AEQUO



CHARLIE CHARLIE AU CAMPING

Après une dure année scolaire, quatre collégiens, Thomas, Rémi, Julien et Priscilla, un jour, décidèrent de partir en camping.

Ils demandèrent au père de Rémi, s'il pouvait les emmener en camping avec de la nourriture et de la boisson, donc le père accepta et ils partirent pendant deux jours, ils firent leur valise.

Une fois arrivés sur place, les enfants préparèrent leur tente et le feu de camp... Ils répartirent les tâches : deux devaient chercher du bois et les deux autres monter les tentes.

Quand les deux plus jeunes collégiens partirent chercher du bois, ils virent une maison au loin... Parvenus devant la maisonnette, ils virent une silhouette à l'intérieur de la maison. Ces jeunes qui étaient très curieux décidèrent alors d'entrer dans la cabane. La porte se referma d'elle-même, et l'un d'eux ressentit une impression qu'il allait se passer quelque chose d'horrible... Alors il lui sembla sentir derrière lui quelque chose. Ces deux collégiens ne se préoccupaient plus de rien à part de sortir de cette maison.

Une dizaine de minutes s'écoula, les deux collégiens rejoignirent leurs amis afin d'oublier cette mauvaise expérience. Ils s'installèrent et Rémi proposa :

« On joue à un jeu ?

– Ok mais vu qu'on est en forêt, on pourrait jouer à CHARLIE CHARLIE, histoire de mettre du suspense, sans rien *divulguer* ! dit Julien. »

Priscilla, la plus peureuse cria « Non ! » à ce jeu.

Ce jeu effrayant consistait à écrire une question afin d'obtenir une réponse par le mouvement d'une baguette. Les réponses étaient soit « oui », soit « non ». En général, tous les enfants bougeaient cette baguette en faisant semblant que c'était une force mystérieuse qui l'agitait. Le but était d'être le plus convaincant possible.

« Oh mais fait pas ta chochette, reprocha Thomas.

– Chui pas une chochette, protesta Priscilla, bon ok on joue ! Prenez les bois pour faire les crayons et on dessinera par terre les oui et les non ! *Saperlipopette*, j'en ai marre de vos jeux... »

Les enfants firent ce que la fille dit, une fois terminé les enfants s'attrapent les mains et disent :

« CHARLIE CHARLIE ! ES-TU LA ? »

Rien ne se passa, ils recommencèrent et là toujours rien. Ils espéraient pour une fois que la baguette bougerait. On était dans une forêt après tout. Ils commencèrent à envisager de laisser tomber... Soudain le bois bougea d'abord timidement vers le oui :

« Cool, s'exclamèrent-ils en cœur, *ébaubis*.

– Qui a bougé la baguette ? Je n'ai rien vu, demanda Priscilla, *médusée*.

– Ce n'est pas moi en tout cas », répondit Julien. Les autres assurèrent de même.

Priscilla se mit alors à pleurer. Les garçons la rassurèrent en disant que si elle avait trop peur elle pouvait retourner dans sa tente.

Elle partit alors.

Les garçons continuèrent le jeu. Ils étaient sans peur pensant que c'était une chance qu'un esprit soit là. Ils posèrent beaucoup de questions mais Thomas en posa une qui ne fallait pas :

« D'où viens-tu ? Tu es mort comment ? »

Rien ne se passa et il reposa la question. Puis soudain, le bois se mit à faire des 360 et la pluie se mit à tomber. Les enfants eurent tellement peur que Thomas se fit dessus. Julien courut avec détermination et Remi aussi. Ils se dirigèrent tous vers la tente de Priscilla.

Priscilla surprise se mit à hurler et les garçons s'empressèrent de la calmer :

« Bon on n'est pas en sécurité dans la tente, dit Thomas.

– Il faut partir très loin, ajouta Rémi.

– Tout ça à cause de ce jeu, bon on se tire, s'énerva Julien. »

Les enfants décidèrent d'appeler le père et de mettre fin à ce camping :

– Ah il faut que l'un de nous sorte pour chercher le téléphone en espérant qu'il y ait du réseau, proposa Priscilla.

– Oui mais c'est risqué et en plus, espérons qu'il y ait du réseau ! dit Julien.

– Ne vous inquiétez ! J'y vais ! dit Rémi. »

Les enfants n'eurent pas d'inconvénient, Rémi prit son courage qui lui restait et sortit en courant pour prendre le téléphone. Il revint tout en sueur. Il regarda s'il y avait du réseau :

« Il y a du réseau, oui !!! se réjouit-il.

Il composa le numéro et il appela le père et il entendit sonner dehors.

– Mais ce n'est pas possible, pourquoi j'entends la sonnerie de téléphone de mon père, s'interrogea Rémi, *ébaubi*.

Il vit alors son père sortir du bois, il se tint debout et cria, non à Rémi, mais au-delà de la tente : – C'est bon, on arrête tout !

Les enfants étaient *médusés*.

– C'était un coup monté le « Charlie Charlie » on a tout !, ajouta le père de Rémi.

– Mais comment les bâtons, pour tous les autres trucs, c'était vous ???

– Des cordes, des effets spéciaux avec des aimants, ce n'est pas sorcier ! »

Classe de 4^e, collège des Portes de fer, Nouméa

MONOPOLY MAUDIT

C'était l'anniversaire de Fred. Il avait 14 ans cette année, Fred était tellement impatient d'ouvrir les cadeaux que sa famille et ses amis lui avaient offerts. Fred était sûr de recevoir ses cadeaux, il les avait tous ouverts sauf un, particulièrement étrange. Ce cadeau n'avait pas de nom, il était anonyme, aucun prénom, il n'y avait même pas son nom dessus. Il ouvrit ce dernier, il n'y avait rien d'écrit sur la boîte à part « Monopoly ». Il était fan de jeux de société, il emmenait souvent ses amis dans sa chambre pour jouer au Monopoly.

Il décida d'en inviter trois, il y avait : Kasize, Lylye, Alex. Dès que Fred ouvrit la boîte, ils se sentirent tous emportés par le sommeil...

Ils se réveillèrent dans un endroit étrange. Ils étaient comme sur un plateau du jeu, tellement grand qu'on ne voyait même pas le bout. Il y avait du sable rouge sous leurs pieds, une route fissurée et à moitié détruite traversait le plateau. On ne voyait pratiquement rien, l'air était lourd à chaque fois qu'ils respiraient, leurs gorges brûlaient. Chaque côté de la route était quadrillé. Il y avait peut-être plus de 100 cases dont on voyait des motifs tracés à la bombe : 20 cases têtes de mort, 10 cases de dés, 10 cases chances, 10 cases malchances, 10 cases « bouclier », 10 cases vélo et 30 cases vides.

Fred se rendit compte qu'ils avaient été absorbés sur le plateau du Monopoly mystérieux. C'était époustouflant :

« Pince-moi, je rêve, pensa Fred ».


Quatre autres personnes habillés d'un uniforme d'écolier se présentaient à leurs yeux... Ils étaient sur une case « tête de mort » et ils étaient pétrifiés, comme des statues. Kasize avait remarqué que toutes les statues autour d'eux étaient des personnes réelles. Il essaya de les bouger mais il ne pouvait pas. On ne pouvait que les observer.

Le plateau était aussi vide qu'un désert. Il n'y avait que des statues de gens pétrifiés. Soudain, dans la main de Lyly apparut une feuille sur laquelle étaient écrites des règles. Elle entreprit de les lire, médusée par cette apparition :

« Il faut survivre à dix tours complets du plateau de jeu pour gagner... Lancer les dés pour avancer. Les cases ont différents effets.

- La case tête de mort pétrifie.
- La case du dé vous permet de relancer votre dé.
- La case chance vous permet de gagner un tour complet à partir de votre case.
- La case malchance vous fait reculer sur la case départ.
- Tu tombes sur la case -5, tu es obligé d'attendre que tes amis lancent le dé 5 fois.
- Si tu tombes sur la case du cercle, il te protège pendant 3 lancés.
- Si tu tombes sur la case d'un vélo, tu avances de 8 cases. »

Dès qu'ils étaient rentrés sur le plateau, une barrière invisible les empêcha de sortir. Ils n'avaient pas le choix. Il fallait jouer...



Fred se prépara alors à lancer le dé. Il tomba sur la case du vélo et avança de 8 cases. Lylie était tellement peureuse qu'elle essaya de s'enfuir, mais la barrière invisible la retint. C'était le tour d'Alex, il lança le dé et tomba sur la case du bouclier. Lylie était toujours pétrifiée par la peur, mais Kazise la réconforta pour pouvoir avancer dans le jeu. Lylie finit par lancer le dé grâce à Kazise et tomba sur la case vide.

Le jeu continua ainsi, tout en tension. Tout le monde avait conscience du péril. Alex finit par opérer un tour complet.

Soudain, le plateau trembla de manière inattendue, comme si tout le jeu était secoué. C'était, en effet, les parents de Fred croyant qu'il était parti dehors en train de jouer avec ses amis.

Le jeu continua indifféremment. Dans le jeu, ils avaient dû faire 4 tours complets... Il n'y avait plus aucune notion de temps. Il restait 6 tours à passer...

Alors, au tour de Lylie, elle finit par tomber sur la case tête de mort et elle se pétrifia.

L'horreur pris la gorge de Fred :

« Pas Lylie, Pas Lylie » pensa-t-il.

Le froid pénétra ses veines et pris de tremblements, Fred s'évanouit.

Lorsqu'il finit par ouvrir les yeux, il se retrouva dans le salon avec ses amis, le plateau de Monopoly au milieu d'eux. Ils étaient tous inconscients. Fred regarda le plateau, il vit les mêmes cases de... son rêve ? Ils avaient bien commencé à jouer dans le salon alors ?

Il voyait que Lylie était là, bien vivante, endormie... Pourtant... Pourtant... Le pion était exactement à l'emplacement de son songe. Sur la case tête de mort... Et quatre autres pions renversés représentant quatre écoliers apparaissaient également sur une de ces cases...

Fred, *ébaubi*, regarda dans le vague... Il ne comprenait pas.

Classe de 4e, collège des Portes de fer, Nouméa

Classe de 4e, collège des Portes de fer, Nouméa



PRIX INTERNATIONAL
COUP DE COEUR DU JURY



DRÔLE DE SAPERLIPOPETTE!

Au Japon, il y a un jeu populaire parmi toutes les tranches d'âge, de 7 à 77 ans. Ce jeu s'appelle casse-pastèque ! On dit "suika-wari" en japonais. "Suika" signifie "pastèque" et "wari" veut dire "casser". Les enfants font souvent ce jeu en été. J'imagine que peut-être les samuraïs ont commencé ce jeu à l'époque d'Edo en utilisant leur sabre "katana" afin de montrer leur technique de combat. De toute façon, ce jeu s'est transmis de génération en génération dans les familles japonaises. Mon grand-père m'a raconté qu'il jouait déjà à ce jeu quand il était petit, avec sa famille et ses amis ! Mes parents y ont joué aussi, et encore maintenant je continue de participer avec plaisir à "casse-pastèque" avec mes amis. Les règles du jeu sont simples. On n'a besoin que de trois choses : une grosse pastèque bien juteuse et tout juste sortie du frigidaire ou de la glacière, un bâton long d'environ un mètre ou bien une batte de baseball, ou encore un manche à balai, et enfin un objet pour masquer les yeux tel un bandeau.

Le casse-pastèque est un jeu qui se joue principalement sur la plage ou au bord de la rivière. Le but de ce jeu est de briser la pastèque avec le bâton les yeux bandés. On pose d'abord la pastèque sur le sol, à une petite distance des joueurs. On décide l'ordre des joueurs qui vont essayer de casser le fruit en jouant à papier-caillou-ciseaux. Chacun peut tenter sa chance jusqu'à ce qu'on réussisse à casser la pastèque en mille morceaux ! On fait tourner le joueur avec le bâton et les yeux bandés sur place pour lui faire perdre le sens de l'orientation. Les autres joueurs doivent le guider vers la pastèque en lui criant la bonne direction. Quand le joueur arrive devant la pastèque, les autres joueurs lui crient « C'est là ! », et il frappe le fruit. Si la pastèque se brise, on peut enfin la déguster ! Miam miam.

L'autre jour, avec deux amis, nous avons décidé de jouer à casse-pastèque sur la plage. Mais contrairement à d'habitude, tous les joueurs se sont cachés les yeux pour s'amuser plus follement avant la divine récompense ! Nous avons tous commencé à chercher la pastèque en même temps, du pied : le premier qui trouve le fruit et le casse gagne la plus grosse part.

Comme mon ami Taiyô voulait ardemment manger de la pastèque, il a commencé à avancer avec confiance d'un pas assuré, même sans rien voir autour de lui, juste guidé par son intuition. Il s'est alors dirigé vers des enfants qui jouaient au beach-volley, en faisant beaucoup de bruit. Taiyô agitait son bâton de manière folle. Les enfants tout ébaubis en voyant cet énergumène ont pris peur, et se sont enfuis en abandonnant leur ballon !

Taiyô a commencé à jouer et à marcher, sa jambe a heurté quelque chose de sphérique, et la chose a roulé plus loin. Pour vérifier ce que c'est, il a continué de chercher du pied cet objet, qu'il imaginait être la pastèque. Au moment où il la retrouve, il la frappe de toutes ses forces avec son bâton, étant sûr que c'est la fameuse pastèque. Mais l'objet a de nouveau rebondi haut avec l'impact du coup, sans se briser comme attendu. Taiyô s'étonne alors : « *saperlipopette* ! », et il s'arrache le bandeau des yeux.

Il découvre alors que c'était juste un volumineux ballon de beach volley ! « Ce n'est pas la pastèque ! » a-t-il dit avec surprise. Et lui de se mettre à jouer tout seul avec le ballon, oubliant le jeu de casse-pastèque et nous autres !

Pendant ce temps, je suis moi aussi allé chercher la pastèque avec mon bâton et les yeux couverts. Puisque je me souvenais que la pastèque était posée au bord de l'eau, je me suis mis à la chercher méthodiquement. Je me suis alors dirigé vers la mer, en me laissant guider par le clapotis des vagues.

Après un petit moment, en chemin, j'ai senti un changement curieux sous mes pieds. Il m'a semblé que le sol n'était plus sablonneux, mais dur comme un sol bétonné. Je me suis dit : « c'est bizarre, quelque chose ne va pas ! ». Mais j'ai continué d'avancer droit, invité par le bruit des vagues. Ma jambe a alors effleuré quelque chose de rond. « La pastèque », ai-je crié. J'en étais convaincu. Alors j'ai brandi le bâton et frappé fortement la chose que je venais de toucher. Mais j'ai aussitôt vacillé, car le bâton a rebondi avec grand bruit sur l'objet et est revenu sur moi telle une baguette sur son tambour. J'ai trébuché de surprise. En perdant l'équilibre, j'ai enlevé hâtivement le bandeau des yeux « *Saperlipopette !* », et je suis tombé à l'eau. La dernière chose que je vis en tombant était un bollard, un petit poteau en métal pour amarrer les bateaux. C'est sûrement ça que j'avais frappé de mon bâton. Finalement, je n'ai pas pu gagner la pastèque. J'étais déçu, et trempé jusqu'aux os, mais je ne pouvais plus que me baigner, avant de retourner vainement à la plage, un peu à contre-cœur.

Pendant ce temps, Keitarô, qui est un peu peureux, est aussi parti soigneusement et avec prudence à la recherche de la pastèque avec les yeux couverts. Mais il a vite abandonné la partie, tellement il s'est inquiété du *tintamarre* extraordinaire fait par Taiyô et moi-même chacun de notre côté. Alors il a préféré nous attendre sur la plage. Keitarô avait complètement oublié la pastèque, préoccupé qu'il était pour nous. Après qu'il nous a rejoints, nous avons réalisé qu'il n'y avait plus de pastèque. Elle avait disparu ! « *Saperlipopette !* » Nous avons blâmé Keitarô, pensant qu'il avait mangé notre pastèque tout seul. « Non, je jure que ce n'est pas moi ! Je ne l'ai pas mangée ! Elle a sûrement été piquée par quelqu'un ! », dit Keitarô.

Nous étions déçus et découragés, et sur le point de rentrer à la maison, lorsqu'on a entendu un drôle de chahut provenant de derrière des fourrés un peu plus loin. Poussés par la curiosité, on s'est frayé un chemin à travers la végétation vers la source de ce bruit pour jeter un coup d'œil. On a finalement aperçu par hasard dans la clairière des singes dansant de joie autour de notre pastèque ! « *Saperlipopette !* C'est notre pastèque ! Vous nous l'avez volée ! Rendez-la-nous ! » criai-je. Mon cri soudain les a laissés perplexes. Les singes ne comprenaient pas les paroles que j'avais dites. Après un moment, le doyen des singes est apparu et a dit :

- « Je comprends et parle la langue des humains. Laissez-moi entendre votre voix.
- La pastèque est à nous ! Vous devez nous la rendre !, ai-je alors répété. Le singe âgé a répondu :
- Cette pastèque est à nous ! C'est nous qui l'avons trouvée sur la plage. Elle ne vous appartient donc pas. Pourquoi vous la céder ?

Puisque je n'ai pas voulu renoncer, j'ai proposé :

- Alors jouez à casse-pastèque avec nous. Qui gagne la partie aura la pastèque !

Le singe âgé a alors dit:

- Ça me plaît ! Formidable ! Ça a l'air amusant. »

Il a expliqué aux autres singes et, tout excités, ils ont accepté le jeu.

L'équipe de singes et nous, nous nous sommes relayés pour essayer un par un de briser la pastèque. Cependant, nul n'y a réussi, malgré tous les efforts. C'est pourquoi nous avons commencé à nous encourager sans distinction entre amis et adversaires : « Plus à droite, c'est là ! Ah, pas plus loin ! ». Et les deux équipes se sont alors unies dans le désir de réussir. Nous étions si excités par le jeu que nous avons oublié les règles et avons fini par frapper la pastèque à l'unisson. Ça y est ! La pastèque était enfin brisée en mille morceaux ! Nous avons sauté de joie et dansé avec les singes autour du fruit. Tout le monde l'a partagé et mangé goulûment. Comme il faisait très chaud ce jour-là, nous étions en sueur.

Le doyen des singes nous a alors dit: « En remerciement de nous avoir divertis avec ce jeu, je vais vous emmener dans un endroit secret, inconnu des humains. »

Attisés par la curiosité, nous avons suivi les singes à travers la forêt dense. Les singes nous ont révélé une chute d'eau *époustouflante* : « *Pince-moi*, je rêve ! ».

Il y faisait très frais. Nous nous sommes baignés, amusés et détendus dans l'étang. Puis, avant que le jour ne disparaisse, les singes ont rejoint leur montagne, et nous notre maison. Nous ne les avons jamais revus, tout comme la chute d'eau. Parfois, je me demande si les événements de ce jour-là se sont vraiment produits. Les années ont passé, et même maintenant que je suis adulte, j'ai toujours l'impression d'entendre au loin les joyeux cris des singes, lorsque je joue à casse-pastèque.

*Les élèves de français à l'université des Ryukyu,
à Nishiharacho, Japon, Okinawa*

*Chihiro Kohama, Rise Morita, Ichita Tomei, Miyu Taba,
Kai Chinen, Chizu Senaga et Ayaka Gibo*





TEXTES HORS-SÉLECTION



LE LABYRINTHE MIROIR

Vendredi 13, la soirée.

Lila et moi, Théa, nous nous préparions pour une soirée avec les garçons.

Lila est blonde aux yeux bleus, elle est grande (1m75). Je me compare souvent à elle, avec mes cheveux roux et mes yeux verts. Je suis si petite comparée à elle.

On s'amusaient puis d'un coup la porte s'ouvrit d'un coup. C'est Zenitsu, il est blond aux yeux bleus, il fait (1m74).

« *Saperlipopette*, tu nous as fait peur ! »

On rigola ensemble et Tanjiro arriva par la suite. Tanjiro est brun aux yeux noirs et métissé.

Au milieu de la fête, nous voulûmes prendre une photo, mais je me figeai, *ébaubie*, devant le miroir.

Le miroir était difforme, je posai la main dessus et me fit absorber, tout le monde paniqua et, essayèrent de m'agripper. Lila qui était au fond glissa et tout le monde se fit absorber dans le miroir à ma suite.

Une voix se proclamant « maitre du jeu » s'exprima :

« Les règles sont les suivantes ; chaque joueur essayant de casser un miroir sera privé d'un de ses cinq sens ; si un joueur arrive à casser un miroir, il se fera téléporter à l'autre bout du labyrinthe. Il y a un assaillant, son but est de vous éloigner et de vous monter les uns contre les autres afin de vous tuer ; le tueur pourra se déplacer dans les miroirs et y poser des pièges ; le tueur n'a le droit de tenter de vous tuer seulement dix fois, après il sera obligé de se reposer ; le tueur est invincible sauf quand il se repose.

- Si un des joueurs gagne, il sera téléporté dans son monde ; mais si vous êtes vivant et que vous avez dépassé le temps imparti, c'est à dire 24 heures, vous serez bloqués dans le labyrinthe jusqu'au prochain vendredi 13.


- LE JEU COMMENCE !!! », exhorta la voix mystérieuse.

Dès son annonce, une porte se mit à s'ouvrir, deux chemins étaient possibles.

Tanjiro qui avait la carte nous guida et au bout de quelques heures, nous nous perdîmes. Nous avons la sensation de tourner en rond, on pensait que ce calvaire ne se terminerai jamais. Quelques heures plus tard, Lila se disputa avec Tanjiro en disant que c'est à cause de lui que nous nous étions perdus. Elle se mit à frapper Tanjiro avec la carte.

Zenitsu se rendit compte que la carte était à l'envers, tout le monde se calma et nous nous remîmes en route. Cette fois, Lila avait la carte donc nous nous orientons mieux.

Tout à coup, nous fîmes la rencontre du tueur, que le maitre du jeu avait cité en début de partie et un grand silence se fit entendre.



Le tueur se mit à courir vers nous alors nous décidâmes de prendre la fuite. Nous arrivions à le semer mais en courant j'avais activé un piège. Des flèches se mirent à me poursuivre mais tout en esquivant une des flèches, celle-ci finit par détruire un miroir. Je me fis téléporter, au moment où elle se fit téléporter un point étrange apparut sur la carte, Zenitsu déduit que c'était soit le tueur ou Théa alors on prit la décision de se diriger vers ce point, et en avançant vers ce point une peur étrange se fit sentir. Après que Théa se fit téléporter, le groupe d'amis commença à la rechercher. Pendant ce temps-là, Théa elle avait réussi à construire une boussole avec un bol, un bâton, une feuille ainsi que l'eau qui était à ses pieds. En attendant de leur côté le groupe possédait déjà une boussole. Théa ainsi que le groupe se mirent en route vers le nord. Suite à ça, le groupe rencontra plusieurs pièges sur la route mais Théa, elle n'avait pas cette chance-là, tandis qu'il esquivait les pièges, Théa, elle, fit la rencontre du tueur. Elle courut le plus vite possible au nord mais à chaque fois qu'elle se retournait, le tueur était à chaque fois plus près d'elle. Quand le tueur se retrouva derrière, elle sut que c'était la fin, mais un espoir vint vers elle, ses amies la retrouvèrent avec le tueur.

Ils prirent Théa avec eux et s'enfuirent, après des heures et des heures de fuite ils ont réussi à le semer. Ils firent une longue pause de récupération. Ils continuèrent leur route mais à cause de la folie, ils se percutèrent plusieurs fois contre les miroirs. Au bout de quelques heures, ils réussirent à retrouver leur chemin, et une voix annonça qu'il ne restait que 8 heures pour s'enfuir du labyrinthe. Sous l'effet de la panique et la colère, ils se séparèrent. Chacun d'eux prirent des chemins différents. Quelques temps après leur séparation, la voix réapparut pour annoncer qu'il ne restait pas beaucoup de temps avant que cela se termine. Après ça, les amies se rendirent compte de la gravité de leur erreur. Ils essayèrent de se retrouver mais tout ça était vain, ils se perdirent et avant que le jeu se termine, ils eurent tous cette sensation, cette sensation, qui te dit que tu n'es qu'un moins que rien, que tu ne réussiras pas à aller jusqu'au bout, que tu rateras tout dans ta vie et que tu seras toujours seul jusqu'à ta mort. Après cela, la voix annonça la fin du jeu et pour les participants c'était comme si le temps s'arrêtait. Il faisait froid, ils avaient peur et ils étaient seuls. Ils devaient rester comme ça jusqu'au prochain Vendredi 13 en espérant que de nouveaux participants viennent dans le jeu pour avoir une seconde chance de s'échapper.

... Sinon, tout était perdu... et jusqu'à quand?..

Classe de 4^e, collège des Portes de Fer, Nouméa



LES FRÈRES DE L'ENFER

Le 25 mai 1988, un groupe de jeunes majeurs étaient ivres sortant d'un bar, ils étaient exactement quatre, dont le premier s'appelait Dalgo assez drôle mais très sérieux quand il le faut. Le deuxième Furtif comme son nom l'indique, il était agile et discret à la fois ; le troisième Soprano dont la voix était très aiguë au point de briser des vitres et le quatrième Kenji, le cerveau du groupe.

Ils partirent dans une ville nommée « La ville du diable » (d'après la légende le diable avait éradiqué l'ancienne ville et s'y était installé et il trouva ça ennuyeux donc il la laissa à un homme qui avait fait un pacte avec lui, donc il lui laissa la ville pour une raison bien spécifique qui nous est inconnue...).

Ils étaient ivres et donc ils entrèrent dans la ville, ils roulèrent à plus de 130 km/h. Ils virent un être vêtu de noir. Le véhicule heurta alors un arbre.

Ils se réveillèrent dans une maison très gothique et sombre, un homme les accueillit, gentil et à la fois très bizarre.

« **Pince-moi**, je rêve. Pourquoi...sommes-nous...là ?! Que devons-nous faire ? demanda Kenji.

- Vous allez jouer mes chers amis.

- **Saperlipopette** ! Mais qui...êtes-vous ? interrogea Kenji pour ses trois amis **médusés**.

- Je suis le maître du jeu.

- Quel...jeu ? dit Dalgo avec hésitation.

- Les jeux des frères de l'enfer.

- Mais ...pourquoi ?

- Voyons, pour jouer mes chers amis. Inutile de **divulguer** l'effet.

- Bon commençons avec les règles. Le premier jeu consistera à jouer, au "Roi du silence" bien sûr ça sera modifié, vous marcherez sur une allée de quatre cents mètres, et vous serez surpris par des flashes, bruits effrayants, illusions d'optique et un tas d'autres choses surprenantes. Et bien sûr, si vous parlez vous serez amenés par le Cerbère en enfer directement.

- Ok nous sommes prêts !!! »

Ils commencèrent à marcher, sur 300 mètres environ, l'un d'entre eux rigola, comme le maître du jeu dit, le Cerbère arriva d'une vitesse incommensurable, ils continuèrent à marcher.

« Bon je constate que vous n'êtes plus que trois.

- Où est-il...est-il mort... ? On l'avait prévenu pourtant ce Furtif.

- Je n'y peux rien, je suis chargé de vous faire jouer à ces jeux

- Ok, avec un regard soucieux, dirent les trois derniers garçons.

- Ne nous attardons plus, **PASSONS AU JEU SUIVANT!** Le prochain jeu consistera à jouer au Uno mais différemment, les règles sont simples. Vous jouez encore dans une salle. Vous aurez un miroir qui vous indiquera les cartes de vos adversaires.

– Compris !!! dirent les trois derniers concurrents. »

Le premier jour, les gardiens arrivent avec des cartes. Soprano et Furtif se regardèrent et se demandèrent ce qu'ils allaient faire. Le gardien leur dit avec une voix de diable :

« Nous allons passer à un nouveau jeu ! »

Le garde leur expliqua qu'il y aurait une nouvelle règle, qu'un miroir apparaîtrait toutes les heures. Ce miroir permettra de voir les cartes des joueurs.

Le jeu commença peu de temps après. Trente minutes plus tard, il restait deux cartes à Kenji. Quand il posa l'une de ses cartes, Soprano lui dit :

« Contre Uno ! »

Et Kenji, *ébaubi*, piocha une carte. Il était en colère car Soprano était son ami. Il ne l'avait pas laissé gagner. Le miroir apparut alors. Tout le monde fut content car ils voyaient les cartes des concurrents. C'était au tour de Soprano et il en profita. Il joua une minute du jeu.

« Le dernier jeu consistera à faire un duel entre les deux derniers concurrents.

– Logiquement !!!

– Donc je disais, que vous allez vous affronter dans un duel d'intellects.

– Mais sur quoi !!!

– Attendez Bor... Bon sang. J'ai horreur du *tintamarre*. Vous allez répondre à sept questions.

– Nous sommes prêts. BONNE CHANCE mon ami, à toi aussi.

– Pourquoi ne jamais être en colère ?

Être jaloux ?

Être gourmand ?

Être orgueilleux ?

Être paresseux ?

Être avare ?

Et vivre dans la luxure ?

– On ne sait pas.

– Pour ne pas rejoindre vos amis en enfer....

Nous comprîmes alors que tout était perdu et cela depuis le départ.

Classe de 4^e, collège des Portes de fer, Nouméa

LE SURVIVANT

Ce matin je suis réveillé par le gardien à 7h00. Il me met les menottes et m'emmène dans le bureau. Là, un homme à cravate et lunettes noires attendait, il ressemblait à un homme d'affaires. Il me propose de m'asseoir et me tient ces propos :

« Voulez-vous regagner votre liberté ?

- Bien-sûr ! Comment puis-je refuser une telle offre, que dois-je faire ?

- Je vous propose un jeu.

- Et bien en quoi consiste ce jeu ?

- Vous verrez bien, signez ce contrat. »

Le contrat signé, il me présenta une corbeille dans laquelle je piochai un chiffre : le chiffre 8. Là, un des gardes m'injecta un produit anesthésiant qui me mit dans un demi coma.

Plus tard, je suis réveillé par le tintamarre des vagues fracassantes, quand j'ouvris les yeux j'étais seul sur une plateforme pétrolière, tout seul dans une cellule. Tout de suite, je me suis souvenu des paroles de l'homme mystérieux à cravate et du contrat que j'avais signé.

J'étais inondé de questions : qu'est-ce que je faisais là ? Combien de temps j'allais rester ? Qu'est ce qui m'attendait ?

J'étais pris d'une peur effroyable.

Tout d'un coup retentit une alarme. Une voix très grave s'est mise à parler au micro.

« Bonjour messieurs, vous êtes ici, car vous avez accepté un contrat qui lèvera votre sanction. Pour commencer, voici le premier jeu : le roi du silence. Vous devez trouver votre binôme de jeu du même numéro que vous, et communiquer avec lui. Pas de cris, pas de bruits. Celui qui parlera sera expulsé de la plateforme pétrolière. Ce jeu se terminera au retentissement de l'alarme. »

La voix annonce : « le jeu a commencé, celui qui ose parler sera abattu. J'oubliais vous n'aurez que 10 min. »

Même si j'étais un peu désorienté, je me suis tout de suite mis à la recherche de mon binôme. Je ne savais pas comment j'allais le trouver sans pouvoir l'appeler ou faire un quelconque bruit qui pourrait révéler ma position. Tout en essayant d'entendre des pas, je me dirigeai du côté le plus silencieux de la plateforme, là où on n'entendait pas le moteur du bateau.

Tout d'un coup des pas s'avancèrent vers moi, ébaubi, je restai immobile. Face à moi un autre prisonnier. Il me fit des signes avec ses mains. Il me montra le chiffre 18. Évidemment ce n'était pas mon chiffre, je lui fis savoir que nous n'étions pas compatibles.

La voix retentit : « Il vous reste 8 minutes. »

Ni une ni deux, je me mis à courir et tombai sur un autre prisonnier qui avait l'air complètement déboussolé, essoufflé. Il fit le chiffre 14 avec ses doigts, mais avec une grande déception, je lui fis non de la tête.

Tout d'un coup, on entendit un cri, puis un « nooon ».

La voix : « 10 d'entre vous sont déjà éliminés. Soit ils ont parlé, soit leur binôme a échoué. Il vous reste 5 minutes. »

Je me suis mis à courir le plus vite possible, paniquant de plus en plus. Là, le choc, je me suis retrouvé par terre face à un homme terrorisé lui aussi : il me fit tout tremblant le signe 8. Le soulagement. Je levai la tête au ciel remerciant Dieu de la chance qu'il m'offrit.

Alors que plusieurs cris traversaient les murs, je ne lâchai pas mon binôme jusqu'à ce qu'un gardien vint à nous et nous dirigea sur le pont.

C'était la première fois que je me retrouvais à l'extérieur depuis notre arrivée sur la plateforme. Le paysage était époustouffiant. Nous étions en plein milieu de l'océan, autour de nous aucune échappatoire, il n'y avait que de l'eau. Nous nous rassemblons avec les autres joueurs. Nous n'étions que 20.

La voix prononça ces mots :

« Dans ce jeu le pantin face au mur tape trois fois en criant 1, 2, 3, soleil et lorsqu'il dit SOLEIL, il se retourne vers vous. Vous devez essayer d'avancer les pieds liés le plus vite possible pour toucher le mur et ne plus bouger lorsqu'il se retourne. Si l'un d'entre vous bouge, il sera éliminé. Seuls 12 d'entre vous ressortiront vainqueurs de cette partie. »

Je me retournai vers mon compagnon d'infortune :

« En fait comment tu t'appelles ?

- Thomas, et toi ?

- Brayan, mais dans quelle histoire on s'est mis !! On est lié, il faut qu'on fasse attention à ne pas tomber. Et il faut qu'on soit synchro! Ok! Si ça ne va pas, fais-le moi savoir. »

Le pantin se mit à parler très lentement : 1...

On se mit à courir les pieds liés avec difficulté. Le pantin : 2 3...

On s'arrêta au 3. Nous étions debout, fixant le mur pour ne pas voir le pantin. Malheureusement, certains prisonniers n'étaient pas synchro et trébuchèrent. Le pantin n'eut aucune pitié. Un gardien sortit son arme, et tira.

Terrifiés, mon acolyte et moi avions du mal à rester immobiles. Le pantin se retourna à nouveau. Je lui hurle dessus : « Regarde où tu marches ! » Le pantin : 1 2 3


- Cours ! Cours !

- Soleil. »

Thomas était en sueur, il faillit tomber, je le retins de justesse avec mon bras, le portant à bout de forces.

On y était presque. Cinq binômes étaient déjà arrivés au mur, il ne restait plus qu'une place. Et nous devions gagner face aux autres. Il fallait tenter le tout pour le tout.

Au moment de courir Thomas poussa l'équipe adverse qui nous frôlait. Ils tombent au sol et nous avons pris le dessus.



Nous avons mis toutes nos dernières chances dans les mètres qui restaient. A l'instant où le pantin se retourne, nous avons touché le mur de justesse. On s'attrapa de joie, tellement nous étions sauvés.

Les équipes restantes se sont faites éliminer.

Puis, les gardiens nous ont emmenés sur le pont inférieur où seule une corde était posée là ; elle traversait une fosse. Il y avait une forte odeur de pétrole.

Et la voix dit : « Ce jeu consiste à faire éliminer vos adversaires en tirant de chaque côté de la corde pour faire tomber l'équipe adverse dans la fosse. Les binômes 8, 20 et 13 vous serez ensemble. Les binômes 15, 3 et 5 rassemblez-vous ! »

La voix dit : « Placez-vous près de la corde. Gardes : Attachez-les ! »

C'est à ce moment que je m'étais aperçu que l'équipe adverse était plus forte. Je proposai alors une technique que mes coéquipiers suivirent.

« Résistez et attendez le bon moment pour lâcher et tirer d'un coup »

Au début, nous tenions avec force la corde pour leur résister car nos vies en dépendaient. On s'encourage : « ALLEZ ! ALLEZ !" Lâchez pas ! »

Thomas me hurla dessus :

« MAINTENANT ?

- Non pas encore, on attend, TENEZ le coup ! »

Au bout de deux minutes d'efforts, nous commençons à avoir mal aux mains, nos genoux tremblaient, nos muscles étaient contractés, nous étions à bout de force. Et c'est à ce moment que je me retournai vers mon équipe : « Lâchez, lâchez !! »

L'équipe adverse prise par surprise et *médusée* ne comprenait pas pourquoi on avait lâché. Ils essayaient tant bien que mal de se remettre en position, mais il était trop tard.

« TIREZ! TIREZ DE TOUTES VOS FORCES !! »

L'équipe adverse tomba dans la fosse. Nous avons gagné le droit d'être en vie. Il ne restait plus que 6 joueurs.


La voix dit : « Voici l'épreuve du poteau : ce jeu consiste à rester en équilibre le plus longtemps possible. Vous commencerez sur quatre planches, à chaque minute, une planche sera enlevée. Si un seul de vous tombe, le binôme est éliminé. Installez-vous ! »

5, 4, 3, 2, 1 : c'est parti.

Chaque équipe était debout sur chaque poteau. Nous n'étions plus que trois binômes à vouloir rester en vie. Nous étions tous terrifiés mais on voulait tous regagner notre liberté. Je regardais Thomas. « Reste concentré, ce n'est qu'une question de temps. Tout est dans le mental. »

Au bout d'une minute, les gardes enlevèrent une planche. Au début, cela semblait facile, mais au fur et à mesure qu'ils enlevaient les planches, nous avions moins d'espace pour rester debout et garder l'équilibre.

A la dernière planche, un des binômes adverses lâcha prise et s'est fait abattre. Moi et Thomas, on ne voulait pas regarder pour ne pas être déconcentrés.



Ça se jouait entre nous et les derniers concurrents. « Bryan j'en peux plus ça me fait mal. »

« Écoute moi Thomas moi aussi j'ai mal, on est tous les deux à bout de force mais il faut qu'on tienne. »

Cela fait trop longtemps que vous êtes en équilibre, nous allons rendre cela plus amusant. Gardez les serpents.

Bryan: « Non pas ça !!! Je vous en supplie. Ils ne doivent pas monter !!!!! J'ai la phobie des serpents. »

Par pur hasard, les serpents se dirigèrent sur l'autre binôme.

Il essaya de tenir mais l'un des deux s'affola quand l'un des serpents grimpa sur lui, il se débattit et fit tomber son coéquipier.

La voix : « Alors ça vous amuse, voulez-vous continuer à jouer? »

Vous êtes le binôme vainqueur, affrontez-vous sur une partie d'échecs.

On nous met dans une salle avec une table et un échiquier. On procéda au tirage au sort. Un gardien prit un pion noir et un pion blanc. Je choisis la main gauche et c'était le blanc. Débuta notre partie. Je plaçais mon premier pion sur la case D2. Mon adversaire répondit par la même tactique. Je sortis mes pièces maîtresses petit à petit. Cependant, il retourne la situation en éliminant ma reine. Je me mis à paniquer, je tremblais, j'étais perdu dans mon jeu. Mais je me suis souvenu d'une technique pour vaincre l'ennemi sans reine.

Je respirai un grand coup, et pris un air assuré et j'essayai de détourner son attention en sacrifiant un cavalier.

Au fur et à mesure du jeu, je remarquai que ce dernier n'était qu'un amateur. Je profite pour prendre le dessus. En quelques secondes, je pris le dessus, mon adversaire tentait de protéger le roi mais je lui laissais la fuite comme seule option. Au bout de plusieurs coups, je finis par réussir à coincer son roi dans un coin. Avant de l'achever, je regardai mon adversaire, et dire qu'il y a quelques heures, nous étions liés en tant que binôme. J'étais triste pour Thomas car il allait retourner en prison et que moi je serais sorti. Je fis un échec et math puis je gagnai la partie.

Nouvelle inventée par la Terminale Maintenance des Matériels
lycée Père Guéneau, Bourail

Toura Jason Theaboinou, Ivanick Tiavouane, Jess Davide,
Létoile Taugomoa Soele



FICHER AUDIO

LA VAMPIRE

C'était l'été, le début des vacances scolaires, les jeunes lycéennes Zynya, Wapata et Baé allaient prendre l'avion pour Lifou. Sur l'île, elles s'étaient donné rendez-vous pour une sortie entre filles à Kikibich, plage époustouflante et perdue, située au nord, à la tribu de Chepenehe. Elles avaient profité de l'occasion pour inviter des amies à se joindre à elles. Un barbecue sur la plage était prévu.

Elles demandèrent au propriétaire des lieux de leur réserver toute la plage pour la journée. Il accepta à condition de ne pas faire trop de bruit, car cette plage magnifique était également un lieu tabou.

En effet, une légende raconte qu'il existe une grotte pas loin de Kikibich où dort un vieux vampire effrayant et dangereux...

Pendant que Wapata s'occupait du barbecue avec les autres filles, d'autres se baignaient à la mer. Zynya ne voulant pas se joindre à elles, fargait avec ses copines au bord de la plage. Il était midi, elles mangèrent puis firent une sieste jusqu'à 15 heures.

C'est alors que Baé proposa de jouer au jeu APASH. Ce jeu consistait à faire deux groupes. L'un des groupes devait être les voleurs et l'autre les policiers, mais au lieu d'être enfermés dans une cellule, les voleurs étaient attachés autour d'un arbre jusqu'à ce que tout le monde se fasse attraper.

Le jeu était si excitant qu'elles faisaient beaucoup trop de bruit et oublièrent les recommandations du propriétaire. Tant et si bien qu'elles ne se rendirent même pas compte que la pauvre Wapata était tombée dans un trou profond où elle hurlait de peur : « Au secours, au secours, à l'aide ! »

Au début, elles avaient beaucoup de mal à la croire mais elles virent au visage de leur camarade que son effroi était réel.

Elles voulurent ensuite reprendre le jeu mais se rendirent compte qu'il se faisait déjà très tard. A ce moment-là, elles virent au loin une ombre se rapprocher. Plus l'ombre se rapprochait plus les filles reculaient.

« Saperlipopette ! » s'exclama Zynya qui venait de trébucher sur quelque chose.

Les filles l'aidèrent à se relever quand l'une d'elles demanda : « Mais où est donc passée l'ombre ? ». En effet l'ombre avait disparu.

Effrayées, elles décidèrent alors de remballer toutes leurs affaires en vitesse et de s'en aller. Un premier convoi emmena une partie des filles. Wapata voulait à tout prix partir de cette plage, tant elle était traumatisée de ce qu'elle avait vécu en tombant dans ce trou profond. Ensuite ce fut au tour de Zynya de partir au deuxième voyage. Ne restaient plus que Baé et ses deux cousines. Mais au moment où elles s'apprêtaient à partir, soudain, elles entendirent un tintamarre provenant du trou profond où Wapata était tombée. Ce bruit n'en finissait pas. Puis, étrangement cela cessa et elles n'entendirent plus qu'une forte musique pas loin du mini-bus. Baé marchait avec ses cousines sur le chemin en dansant car elle était presque arrivée au mini-bus. Puis la musique s'arrêta et elle entendit les autres filles hurler.

Elle courut vers elles et sur place, elle fût *médusée* : il y avait là, des traces de sang et le corps des filles gisaient par terre pas loin de celui du propriétaire.

Baé traumatisée, s'évanouit. Lorsqu'elle se réveilla elle n'était plus devant le mini-bus mais dans une grotte. Alors elle se mit à pleurer en repensant aux corps de ses amies. Ses larmes ne finissaient pas de couler sur ses joues car elle savait qu'elle se trouvait dans la fameuse grotte du vampire. Elles n'avaient pas respecté les lieux, elles avaient fait trop de bruit et avaient réveillé le vampire...

En voyant que sa dernière heure allait sonner, elle fit une prière avant que le vampire ne la mange. C'est alors qu'elle entendit des pas se rapprocher... ceux du vampire. Elle ne pouvait pas voir grand-chose mais ce qu'elle pouvait distinguer étaient des pieds nus pleins de crasse et de sang, une mâchoire énorme qui s'ouvrait vers elle...

Le vampire la dévora sans aucune pitié. Repu, il repartit dans sa grotte et se rendormit.

Terminale Accompagnement, soins et services à la personne
Lycée Saint-Jean 23
Zynya, Thanmbaé et Wapata



FICHIER AUDIO

LES ÉNIGMES

Durant les vacances scolaires, cinq jeunes décidèrent d'aller en bateau vers une île vierge **époustouflante**. Lorsqu'ils arrivèrent, ils décidèrent d'explorer l'endroit. Ils y trouvèrent des arbres fruitiers et des animaux sauvages. Durant leur exploration, ils aperçurent une maison abandonnée. Elle était en plein milieu de la forêt sous un grand chêne d'où des corbeaux semblaient les surveiller.

« **Saperlipopette**, s'exclama l'un d'eux, regardez cette maison ! »

Ils s'en approchèrent.

« Mais à qui cela peut-il appartenir ? demanda un autre.

- Allons la visiter. » proposa l'un des jeunes. »

En s'approchant de la maison, ils virent des traces de pas. Lorsqu'ils entrèrent, ils sentirent une odeur de renfermé. La maison était envahie de toiles d'araignées, de mille-pattes, de cafards et de tout autres insectes répugnants. La poussière était sur tous les meubles et les fauteuils. Il se dégageait de ce lieu une atmosphère vraiment effrayante... Tout à coup, ils entendirent un **tintamarre**.

C'est alors qu'ils virent une enveloppe posée par terre. Ils l'ouvrirent et trouvèrent à l'intérieur une lettre expliquant les règles d'un jeu. Soudain, les portes de la maison se fermèrent. Ils comprirent qu'ils étaient prisonniers et qu'il fallait suivre les règles du jeu pour pouvoir sortir...

« Je crois qu'ils essayent de nous **farcir** » dit l'un d'eux. La règle du jeu expliquait qu'il fallait résoudre des énigmes situées dans des pièces différentes. Soudain, l'un d'eux remarqua une deuxième lettre sur la table. Il l'ouvrit et lut la première énigme:

« C'est un endroit où je passe la nuit avec la Joconde ». Le plus âgé d'entre eux comprit qu'il s'agissait d'une chambre et se dirigea vers celle-ci.

En effet, il y vit le tableau de Léonard de Vinci, regarda derrière et trouva une autre énigme : « Là où tu verras ton double, tu trouveras le secret. ». Il réfléchit un instant. « Il me semble qu'il s'agit de la salle de bain...

- Mais comment peux-tu savoir qu'il s'agit de la salle de bain ? » demanda son camarade.

- C'est la seule pièce de la maison qui contient un miroir donc où l'on peut voir son reflet, son double ! »

Tous sont **ébaubis** par la perspicacité de leur ami. Ils allèrent dans la salle de bain et virent une corde sur le miroir. À cette corde était attachée une clef.

C'était la clef qui leur permettait d'être enfin délivrés de cette maison.

Lycée Saint-Jean 23

Jacques, Jemila, Thanaias et Reine.



FICHER AUDIO

UN JEU SANS FIN

Un après midi, quatre adolescents avaient décidé de faire une promenade. Ils eurent l'idée de jouer à cache-cache. Lors de leur partie de jeu, l'un d'eux aperçut au loin un château **époustouffiant**. Il courut appeler ses amis et tous furent **ébaubis** devant la belle bâtisse. Remplis de curiosité, ils s'en approchèrent et virent une porte entrouverte. Ils entrèrent alors dans le château. L'intérieur était sombre et poussiéreux, tout était recouvert de toiles d'araignées et on sentait une forte odeur de moisissure. Des lustres anciens pendaient du plafond, les murs étaient lézardés et des armures de chevaliers semblaient les surveiller à chaque coin. Ils traversèrent un couloir d'où émanait une puanteur de charogne quand soudain, ils entendirent un énorme **tintamarre**.

Intrigués, ils décidèrent de poursuivre la partie de cache-cache à l'intérieur du château sans savoir qu'il était hanté... Ils inventèrent alors une nouvelle règle : l'un d'eux devait avoir les yeux bandés et les autres devaient taper dans leurs mains afin de le guider vers eux.

La partie commença : l'un portait un bandeau sur les yeux tandis que les autres commençaient à se déplacer en tapant dans leurs mains. Ils riaient beaucoup, ils se **farçaient**, et s'amusaient à crier très fort à travers tout le château.

Soudain, les adolescents qui se cachaient sentirent une présence maléfique parmi eux... Ils se retournèrent et virent au bout du couloir sombre une nonne qui s'approchait. Elle était vêtue d'une longue robe de religieuse au col carré blanc et son voile était noir. Son visage était blafard et ses yeux injectés de sang les fixaient d'un regard effrayant. **Médusés** par l'apparence effroyable de cette apparition, ils hurlèrent de terreur. Ils s'enfuirent à toute vitesse vers la sortie et rentrèrent chez eux abandonnant leur camarade dans le château...

C'est alors que ce dernier toujours dans le jeu, entendit quelqu'un qui frappait dans ses mains...

À suivre...

Lycée Saint-Jean 23
Apolline, Lorynsiana, Agathe et Tatiana



FICHIER AUDIO

MAGIKOS

Lors des vacances d'été 2021, alors que tout le monde profitait de ses vacances, trois personnes reçurent une lettre leur disant de venir en Italie pour une raison anonyme concernant leur travail.

Parmi ces personnes il y avait Romy, Robin et Victor.

Ils reçurent chacun une lettre venant de leur patron pendant leurs vacances, leur demandant de venir en Italie pour une raison mystérieuse. Alors, ils quittèrent leurs lieux de villégiature actuels pour aller en Italie pour leur travail, du moins c'est ce qu'ils pensaient tous.

Ils prirent tous l'avion puis arrivèrent à Florence et de là, un petit bus les amena de l'aéroport jusqu'à l'adresse indiquée sur leur enveloppe. Durant tout le trajet, ils ne se doutaient de rien.

Le bus s'arrêta à un arrêt de bus dans la campagne en Toscane, ils descendirent tous et se regardèrent avec étonnement.

Romy demanda :

« Pourquoi vous êtes ici ?

Ce à quoi Victor répondit :

- J'ai reçu une lettre de mon patron me disant de venir à cette adresse.

- Ah vous aussi vous l'avez reçu, je pensais être le seul à l'avoir reçu. Je me demande bien pourquoi ils nous ont amenés là, répliqua Robin.

- Cela me semble bizarre qu'on ait tous reçu la même lettre alors qu'on n'a pas le même patron. »


Sans se poser plus de question, ils entrèrent tous dans la maison. C'était une petite maison située à la campagne, elle était entourée d'un champ de coquelicots et de fleurs sauvages.

En entrant, ils trouvèrent une mallette noire posée sur la table de la cuisine. Ils ouvrirent la mallette et découvrirent un jeu de plateau. Le jeu s'appelait "Magykos".

Romy lut les règles du jeu : "Bienvenue dans Magykos, un jeu où vous entrerez dans un univers magique plein d'aventures. Vous êtes des personnes aux super pouvoirs et il y a un vilain que vous devrez combattre afin de terminer la partie. Vous allez devoir l'affronter afin qu'il disparaisse. Mais pour cela, il y a quelques petites épreuves à passer avant d'y arriver.

Tout d'abord choisissez votre personnage, vous avez le choix entre trois personnages : Nina, dont le pouvoir est qu'elle peut manipuler, entrer dans les pensées et faire illusionner n'importe qui. Ensuite, Asher, c'est un jeune garçon, son pouvoir est qu'il maîtrise parfaitement les armes et le combat. Et enfin, Livia une jeune fille dont le pouvoir est qu'elle peut transformer ses émotions en pouvoir très puissant dégageant des ondes assourdissantes ou encore de la lumière."

Romy choisit Asher, Robin choisit Nina et enfin Victor choisit Livia.



Robin retourna le sablier du jeu et le monde autour d'eux commença à devenir trouble et à s'effacer, une lumière blanche apparue et les éblouit. En une fraction de seconde, ils se retrouvèrent dans un monde parallèle *époustouflant*, c'était le décor du jeu.

Lorsqu'ils posèrent les yeux sur chacun d'eux, ils réalisèrent qu'ils avaient pris l'apparence des personnages du jeu. Victor, n'en croyant pas ses yeux, demanda qu'on le pince.

Une voix venant du jeu leur parla et dit : « Bienvenue dans Magykos ! Un jeu plein de surprise ! Vous avez 2 étapes à passer pour terminer la partie et sortir du jeu, mais attention, restez toujours vigilants, on ne sait jamais ce qu'il peut arriver. Vous allez devoir lancer les dés qui se trouvent dans votre poche pour définir votre première épreuve. »

Asher sortit deux dés de sa poche, il les lança et obtenu 9. La voix dit : « Vous avez obtenu 9 cela signifie que la première épreuve est celle de la forêt. Cette épreuve consiste à passer dans cette forêt magique pour arriver de l'autre côté. Mais attention, les apparences peuvent être trompeuses. »

Tous les trois s'aventurèrent dans la forêt, elle était plutôt colorée, elle n'avait rien de terrifiant.

Après qu'ils eurent marché quelques mètres, Asher qui prenait ça avec beaucoup de légèreté s'exclama.

« Pff non mais c'est quoi ce jeu, c'est trop facile ! Regardez-moi cette fleur, ridicule, vraiment elle...


- Ahh ! » La fleur se transforma, des épines pointues sortirent, les feuilles devinrent toutes velues et un visage apparut, de la bave gluante sortait de la bouche de la fleur. Soudainement, la fleur attrapa Asher, lui étrangla la gorge avec ses racines pleines de ronces et commença à le recouvrir avec ses feuilles et ses racines. »


Nina ne savait pas comment faire mais avec de la concentration, elle trouva comment utiliser ses pouvoirs. Elle se concentra, regarda la fleur et lui dit ces mots : « On m'a dit que » à partir de ce moment, la fleur devint hypnotisée par les paroles de Nina et écouta tout ce qu'elle avait à lui dire. Nina lui dit : « On m'a dit que tu le relâchais et qu'à la place tu t'étranglais toi-même » la fleur le lâcha et exécuta les ordres de Nina, elle s'étrangla elle-même et mourut.

La fleur ainsi morte, toute la forêt se transforma en un sombre, terrifiant lieu. Les lianes se transformèrent en serpents, les arbres faisaient trembler le sol avec leurs racines.

Livia trébucha mais se releva aussitôt, elle faillit se faire mordre par un serpent. Nina et ses coéquipiers coururent, tout en évitant les obstacles sur leur chemin. La course fut rude mais ils arrivèrent de l'autre côté de la forêt à temps. Ils venaient de passer la première étape.

La voix du jeu réapparue et dit : « Bravo vous avez réussi, mais ce n'est pas fini, ce n'était que la première épreuve, maintenant, préparez-vous pour l'épreuve ultime ! Vous allez devoir affronter le vilain : Octopoda ! »





Le terrain sur lequel ils étaient, se décomposa et laissa place à une arène située sur un large rocher en hauteur, entourée de lave. Octopoda apparut, il était grand, il avait une partie du visage sans peau, c'était sa chair qui apparaissait. Et enfin, il avait 6 tentacules géantes de poulpe, qui sortaient de son dos. Nina s'écria :

« Je m'occupe de lui ! » Elle essaya de dire sa phrase « on m'a dit que » mais lorsqu'elle tenta de la prononcer, le monstre lui projeta de l'encre dans les yeux. Il l'attrapa avec ses tentacules et lui recouvrit la bouche et le nez afin qu'elle ne respire plus. Asher, voyant cela, tenta de lui couper un tentacule mais lorsqu'il le coupa, un nouveau tentacule ressortit aussitôt. Asher tenta de s'enfuir mais le vilain l'arrêta avec sa pensée en le faisant voler et il le jeta brutalement au sol, il atterrit au bord de l'arène. Il ne restait plus que Livia qui, effrayée, tenta de fuir Octopoda, mais malheureusement pour elle, il n'y avait pas de sortie. Octopoda, commença à la faire voler jusqu'à lui mais Livia prise de colère par ce qu'il venait de faire à ses amis, se concentra sur ses émotions dont la rage et émit des ondes tellement puissantes que cela assourdit le monstre. Il les relâcha Nina et elle tandis qu'Octopoda lui, se bouchait les oreilles. Asher reprit ses armes, Nina et Livia se relevèrent.

« Maintenant on doit tuer le monstre, il faut unir nos forces pour y parvenir, s'exclama Asher.

- Je me charge d'entrer dans ses pensées pour le distraire, toi Livia, essaie de produire de la lumière pour l'éblouir et Asher pour le final, tu lui plantes tes armes dans le cœur.

- D'accord, mais il faut faire vite il vient de se relever !! s'écria Livia. »

Le monstre se releva et aussitôt Nina entra dans ses pensées afin de le distraire. Elle lui dit : « Arrête tout ce que tu fais ! Tu n'arriveras pas à nous battre. »

Octopoda lui répondit : « Arrête d'essayer de me dire ça, rien ne peut m'arrêter ! » À ce moment précis, Livia prise dans un tourbillon d'émotions, se concentra et produisit une lumière puissante et aveuglante. Le monstre s'affaiblissait. Asher sortit ses armes, courut, sauta puis pointa ses armes vers le cœur d'Octopoda. Il les planta droit dans le cœur et le monstre se désintégra en hurlant.

Le jeu autour d'eux s'effaça, la même lumière blanche qu'au début apparut et ils se retrouvèrent dans la maison en Toscane autour de la table. Ils étaient de retour dans la vie réelle, dans la maison en Italie mais lorsqu'ils se regardèrent tous, ils crièrent... Ils étaient restés dans le corps de leur personnage.

Classe de 2nd, lycée James Cook, Nouméa



QUI EST LE COUPABLE?

Le lundi 15 avril 2022, c'était une nuit sombre sans lune, les nuages menaçaient mais il ne pleuvait pas.

Cette nuit-là au collège de Thio, Rosalia une adolescente de 3^e est partie récupérer ses livres scolaires dans son casier. Il ne semblait y avoir personne. Rosalia est arrivée au collège à 18h10.

Une fois arrivée, elle a ouvert son casier quand un jeune homme est apparu cagoulé et s'est dirigé vers elle.

À ce moment-là, monsieur Diego était dans la salle des professeurs, il corrigeait les évaluations des élèves.

D'après le directeur, les caméras se sont coupées et se sont rallumées 5 minutes après. Monsieur Diego, qui venait de terminer, s'est approché de l'entrée principale près du casier de Rosalia quand il a vu le corps de la pauvre fille allongée sur le sol couverte de sang. Bien qu' **ébaubi** il se souvint que la pluie tombait dans un **tintamarre** et la terre ruisselait.

Il a appelé les gendarmes qui mènent l'enquête.

Le lendemain à la gendarmerie, l'inspecteur Kelly, accompagnée de son adjoint Johnson, toujours un peu **décalé**, interroge Monsieur Diego et note sur son carnet tous les éléments.

« Monsieur Diego, Pouvez-vous me répéter ce que vous avez vu ? interrogea-t-elle.

– Voyons je ne suis pas sûr : il y avait du sang partout sur la victime et sur son cahier. Je me suis rapproché pour l'observer et j'ai aperçu un bracelet bleu foncé avec un anneau qui était cassé. La jeune fille avait plusieurs bleus sur l'avant-bras et une enveloppe déchirée dans sa poche sur laquelle j'ai pu lire "je suis désolée Rosalia 14 avril 2022". »

– Vous dites : "Je suis désolé Rosalia...", mais nous n'avons rien retrouvé sur elle. Vous pouvez partir. »

Dans la soirée Kelly et Johnson ont trouvé des indices très intéressants pour l'enquête comme des empreintes de chaussures et de doigts. Kelly les a fait analyser, elles n'appartenaient pas à la victime mais à un certain Ralph, celui-ci avait déjà eu affaire à la gendarmerie pour un vol de vélo et avait été fiché comme simple témoin.

« Il faut qu'on l'interroge, propose Johnson.

Kelly hoche la tête en signe d'approbation et quinze minutes plus tard il était dans le bureau.

– Bonjour Ralph, on va vous poser des questions, Ok ? précisa Kelly.

– Encore ! proteste Ralph.

– Pourquoi il y avait tes empreintes sur la scène de crime ? commence Johnson.

– Je la cherchais car je voulais m'excuser pour la dernière fois, je l'ai vue et quand j'ai aperçu Monsieur Diego, j'ai pris peur et suis parti, hésita Ralph.

Kelly intriguée insiste :

- Vous êtes sûr, n'était-ce pas elle qui voulait s'excuser ?
- Car quand nous étions ensemble je ne faisais pas attention à elle, balbutia Ralph en pleurs.
- Nous avons retrouvé vos chaussures dans votre entrée, elles n'ont aucune trace de terre rouge. Ok ... Qui d'autre pouvait la chercher ? demande Jonhson.

Le visage de Ralph se tire et s'assombrit.

- Demandez plutôt à Jordan car il la cherchait aussi apparemment, ils s'étaient disputés, il était jaloux à cause du bracelet rose que je lui avais offert. »

Avant la fin de la soirée, ils partent chercher Jordan. Kelly sait qui est le coupable mais elle veut en être sûr. Elle a ce petit sourire ravageur qui ne laisse pas indifférent Johnson, il a compris.

« Alors ? lui murmure-t-il.

- On va être direct Jordan, Tu as tué par jalousie ? lance Kelly.
 - Ah vous **farcez** là, mais je ne comprends pas de quoi vous parlez ? Et pourquoi jaloux ? répond Jordan tout **ébaubi**.
 - MAIS ça suffit, **saperlipopette** : TUER UNE PERSONNE PARCE QU'ELLE ACCEPTE DES CADEAUX D'AUTRES QUE TOI ! rétorque Kelly faussement exaspérée.
 - Nous avons retrouvé ce morceau d'enveloppe chez toi près de tes chaussures toutes mouillées. Reconnais-tu cette écriture ?
 - Oui c'est l'écriture de Rosalia, c'était pour s'excuser car on s'était disputés.
 - Et ça ! Kelly montre un bracelet rose recouvert de boue.
 - Mon cadeau ! s'écrie Jordan, où l'avez-vous trouvé ? Je l'aimais, je l'aimais tant !
- Kelly satisfaite d'elle :
- Je suis **époustoufiante** ! s'étire et propose à Jonhson deux jours à l'Île des Pins pour fêter la fin de l'enquête. »

Mais savez-vous qui est le coupable ?

Classe de 5^e, collège la Colline, Thio
Pachei, Krystya, Mailey, Faradilla

LA VENGEANCE DES ARBRES

Marvin et ses compagnons entrent dans un lieu mystérieux.

Dans une étrange forêt, ils découvrent des arbres rancuniers contre les humains qui les détruisent : Que vont-ils faire ? Les arbres vont-ils pouvoir leur pardonner ? Que décider pour restaurer la paix entre l'Homme et la Nature ?

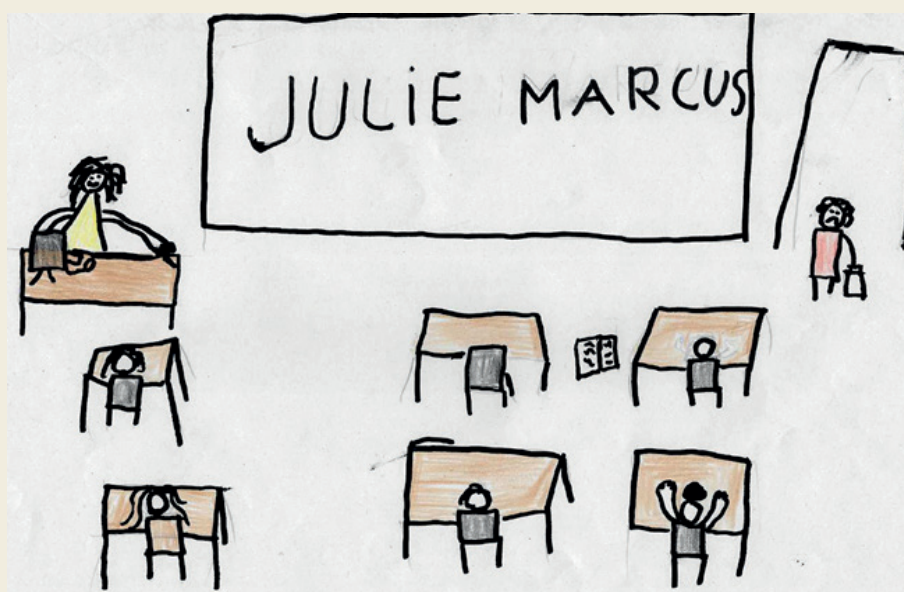


Il était une fois un garçon du nom de Marvin, très intelligent mais peu sociable et un peu **décalé**, qui avait des problèmes de vue assez graves. Il venait d'arriver de Patagonie, pour vivre à Azmir, une ville de Nouvelle-Calédonie.

Ce matin n'est pas un matin comme les autres, car il fait sa rentrée en 6^{ème} dans le collège Julie Marcus ; il est accueilli par son professeur principal, Mme Tonpige, qui lui demande de se présenter :

« Bonjour, je m'appelle Marvin, j'ai 11 ans et suis né en Amérique du Sud, à Kalitosphère. Ma mère travaillait dans un sanctuaire époustouflant et mon père a disparu. Je préfère vous prévenir tout de suite : je suis malvoyant. »

Le professeur lui indique la place qu'il va occuper au premier rang, à côté de Mia, très observatrice, Louis malentendant et devant Malo qui éprouve des difficultés à parler.



Or, en allant vers son bureau, Marvin ne vit pas les manuels posés au sol par un camarade étourdi, trébucha et se rattrapa de justesse, assez maladroitement.

Cela fit rire ses camarades, tous sauf ses trois voisins proches. Mia lui prit le bras pour l'accompagner à sa chaise, lançant un regard noir aux autres élèves.

Pour les remercier de leur accueil et gentillesse, Marvin proposa une promenade à la fin des cours, après un petit goûter improvisé chez lui, ce qui fut accepté avec enthousiasme. Ils emportèrent ensuite les restes dans un sac à dos et partirent joyeusement vers le Mont Nael. Ils se posèrent près d'une rivière, appelée La rivière à l'Envers, et discutèrent quelques instants.

Louis, pour semer la peur dans les esprits et ainsi s'amuser ou **farcir**, dit en ricanant : « Vous savez que cette forêt est hantée ? Elle est sombre et on raconte que les arbres peuvent nous fouetter le visage ! »

Malo, **médusé**, changea de visage et chercha à masquer son trouble ; Mia se contenta de hausser les épaules. Marvin ne s'aperçut pas de tout cela mais ressentit un léger malaise, comme si une tension naissait en lui. Il entendit au loin un croassement de corbeau.

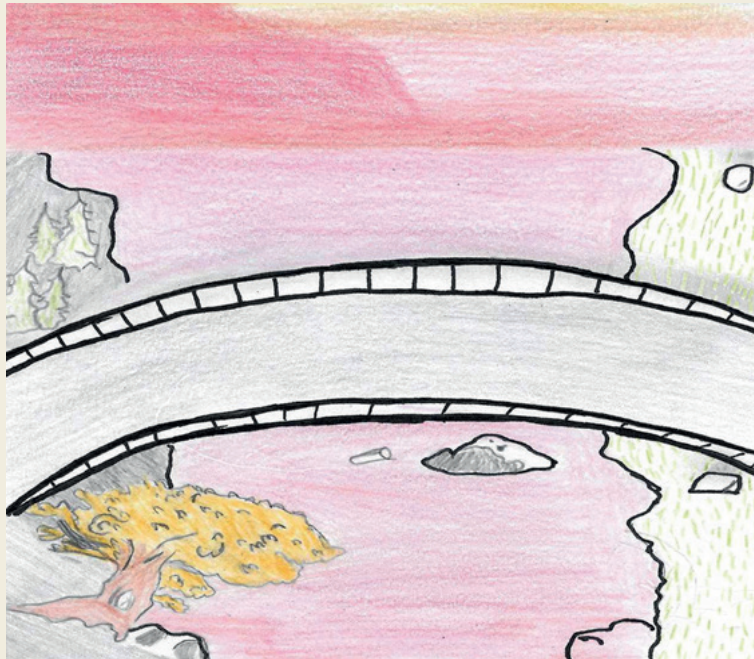
Ils décidèrent de rentrer en changeant d'itinéraire : face à un croisement, personne ne sut quel chemin choisir, alors ils prirent sur la droite. Au loin ils aperçurent un vieux pont en pierre, tout gris. La forêt était de plus en plus sombre et la peur s'installa silencieusement dans les cœurs.

Ils trébuchaient sans comprendre pourquoi ; Mia, ébaubie, réalisa que les arbres étaient étranges, comme s'ils avaient des formes humaines, presque monstrueuses. Elle avoua :

« Pince-moi ! J'ai peur ! Et je crois qu'on est perdu.

- Sapérilipopette, je pense aussi qu'on s'est perdu ; on va vite traverser ce pont au cas où on trouverait des panneaux après, on ne sait jamais ! » répondit Louis le plus calmement possible.

Sous le pont coulait une rivière couleur de vin : ce n'était pas vraiment rassurant ! Et le ciel devenait peu à peu rouge !



Mais une fois le pont traversé, la verte peur les saisit car des pas, comme des tremblements de terre, faisaient vibrer la terre. Pas de panneau hélas ! Et soudain, le pont s'évapora derrière eux.

Ils eurent envie de crier, mais leur cri ne sortit pas de leur gorge quand ils réalisèrent que ce n'était pas un arbre, mais une centaine d'arbres qui bougeaient devant eux. Ces arbres, ces arbres géants se déplaçaient grâce à leurs racines, telles des serpents sur le sol.

On aurait dit des monstres, avec un énorme œil en plein milieu du tronc qui les fixait cruellement ; leurs branches ressemblaient à des lianes terminées par des sortes de mains crochues ; les feuilles noires faisaient penser à du sang séché. Il n'y avait pas d'animal, pas de chants d'oiseaux, plus de fleurs, rien que des feuilles au sol, des feuilles marrons tachées de noir. C'était terrifiant !

Ils réalisèrent qu'ils étaient arrivés dans un autre monde ! Une racine enlaça la cheville de Marvin, comme pour le faire prisonnier.

« Au secours ! Venez m'aider ! » hurla-t-il à ses camarades.

En guise de réponse, ils entendirent une voix lugubre :

« Morts à vous, les humains, créatures bien ingrates ! on va bien s'amuser maintenant !

- Pourquoi "mort à nous" ? demanda Louis.

- Pourquoi faites-vous cela ? surenchérit courageusement Mia.

- Car vous nous tuez tous ! Vengeance ! hurla l'arbre.

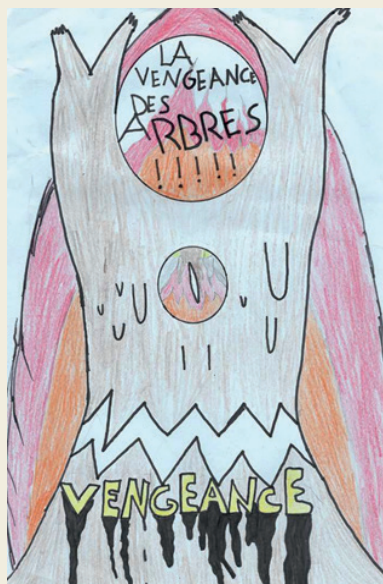
- C'est faux ! dit Louis.

- Ne faites pas les innocents ! Chaque jour, un de vos semblables vient dans une forêt, armé de cette chose que vous appelez « tronçonneuse » et nous tue tous en nous coupant en morceaux ! Vengeance ! répéta l'arbre.

- Tous les humains ne vous tuent pas ! Alors ne vous vengez pas sur le premier venu ! affirma Louis.

- Vous détruisez nos forêts, nos terres, cria l'arbre manguier.

- Mais ce n'est pas nous ! répliquèrent en chœur les enfants.



Mais les arbres étaient très en colère :

- Vous nous brûlez ; vous nous tuez ; vous nous découpez pour nous transformer en meubles, que vous jetterez après. Alors maintenant nous allons nous venger !

- On vous donne des fruits et vous nous remerciez en nous faisant brûler vifs ! reprit le manguier.

Malo, qui d'habitude parlait peu, dit d'une voix forte :

- Oui, mais pas nous, les enfants. Juste les adultes. C'est vrai que les adultes vous exploitent. Nous, nous vous soutenons. A l'école, nous plantons des arbres, nous vous protégeons comme nous pouvons, nous cherchons à vous aider.

- Oui, répondit Mia, je suis d'accord ! Et puis, à quoi ça vous servira de tous nous exterminer ? Nous sommes plus de sept milliards sur cette planète, ça ne serait pas un peu long de le faire ?

- Kai, répondit l'arbre, déconcerté.

- Alors libérez notre ami et laissez-nous partir !

- S'il vous plaît, faites-nous confiance, conclut Malo.

Marvin s'écrasa dans un craquement sinistre qui provoqua un horrible tintamarre.

- Partez, dit l'arbre. Partez, et qu'on ne vous voit plus jamais ici ou nous serons bien moins cléments ! »

Les enfants s'enfuirent en courant, deux d'entre eux soutenant Marvin, à moitié assommé par le choc.

Le pont réapparut comme par magie ; les amis s'empressèrent de le franchir et s'écroulèrent un peu plus loin, à bout de souffle.

Lorsqu'ils furent rentrés chez eux et remis de leur époustouflant périple, ils décidèrent d'agir pour aider la nature et les arbres maltraités.



D'abord, ils sensibilisèrent les habitants afin de récolter des dons pour planter des fruitiers : bananiers, manguiers, cocotiers. Au bout de quelques mois, ils purent récolter des fruits et tout le monde était content de ce cadeau de la nature.



Classe 606, groupe 2, collège Jean Mariotti, Nouméa
Malia, Ezeckiel, Eliot, Nael, Aurore, Margaux Po., Lila, Loris, Dany, Hugo,
Macate, Tom, Paulette et Dylan

DIS-MOI DIX MOTS *qui (d)étonnent*



KAÏ

PINCE-MOI

ÉBAUBI

ÉPOUSTOUFLANT

DÉCALÉ

DIVULGÂCHER

FARCER

MÉDUSÉ

SAPERLIPOPETTE

TINTAMARRE

Après avoir **décalé** le rocher de la grotte, j'étais **ébaubi, médusé**.

« **Kai!** Ce n'est pas possible **pince moi!** » dis-je.

Mon compagnon dit ce n'est pas possible, c'est **époustouflant, saperlipopette!** Mon supérieur dit « haha je vous ai **farcé** »

Collège Jean Mariotti,
Andreas FEOGAS, 303

LE CHIEN FARCEUR

Kai! Sa réponse m'a **médusé**.

Saperlipopette, ce chien est totalement **décalé**.

Il ne fait que me **farcir** avec tout ce **tintamarre**.

Oh! Je suis **ébaubi**.

Il vient de **divulguer** mon jeu de société.

Mon jeu si **époustouflant** est terminé.

Oh, **pince-moi** que j'oublie ce qui s'est passé.

Collège Jean Mariotti,
Shanaëlle BEHUE-RODITIS, 303

Kai! Ce **tintamarre** m'a **médusé**.

A travers ma fenêtre un clown jaillit.


Saperlipopette! Il se met à **farcir**.

Pince-moi! Son humour **décalé**, je suis **ébaubi**.

Après m'avoir **divulgué** ses tours **époustouflants**,

Il partit suivi de son cirque.

Collège Jean Mariotti,
Ever BLARDIN Ever, 303



Pince-moi que je me réveille de ce rêve époustouflant
Ce rêve complètement décalé,
Raconte une histoire incroyable.
Attention, je vais divulguer le scénario de mon prochain film.
Saperlipopette, je viens de me faire farcer.
On m'a hypnotisé comme si j'avais été médusé.
Kai, je suis complètement ébaubi
De te voir ici.
Mais qu'est-ce que tout ce tintamarre tout d'un coup.
Décidément, aujourd'hui
Rien n'est cohérent.

Collège Jean Mariotti,
Nina GIRAUD, 303

Si un ami à vous lit ce poème prenez soin de ne pas divulguer
La fin de ce poème car, oui, elle est un peu décalée,
Vous en serez sûrement médusé.
C'était un jour de juillet et j'ai dit à mon amie pince-moi afin de farcer,
Celle-ci l'a donc fait fort, j'en suis resté ébaubi.
« Kai! Saperlipopette mais cela fait mal ! »
Tout d'un coup, j'entendis un grand bruit, j'ouvris les yeux
Et je reconnus le tintamarre de ma chambre,
J'avais fait un rêve époustouflant, j'éteignis donc mon réveil.

Collège Jean Mariotti,
Sarah GOURGUES, 303



Je m'étais toujours sentie en **décalé** avec la société par peur d'être **farcée** par le monde qui m'entoure.

J'avais peur d'être **médusée**, en apprenant que les personnes proches de moi pouvaient **divulguer** mes secrets.

C'est **époustouffant** de voir à quel point les personnes peuvent partir du jour au lendemain.

Pince-moi, je suis dans un cauchemar ou dans le monde réel ?

Je me sens « **Tintamarre** », je suis fatiguée de ce monde si sombre qui m'entoure.

Je suis « **Saperlipopette** » de me sentir mal tout le temps.

Kai! Je suis **ébaubi** par la noirceur de ce monde qui ne me surprend même plus.

J'ai peur de ce monde de demain dont j'ignore tout.

Collège Jean Mariotti,
Kimberley Hennessy, 303

Kai! Je suis **ébaubi** par ta beauté.

Je suis stupéfait par ta bonté.

Saperlipopette! **Pince-moi** si je rêve

Car toi et moi c'est comme Adam et Eve.

Je suis amoureux de ton humour **décalé**.

Je suis **médusé** par ton nez.

Avec toi je n'arrive plus à parler.

Avec toi j'arrête de me forcer.

Mon cœur bat la chamade,

Un réel **tintamarre** dans mes oreilles,

Arrête avec tes charades

Je brosserais même tes **époustouffants** orteils

Collège Jean Mariotti,
Manoa LELANNE, 303

QUEL TINTAMARRE!

Ce jour-ci, ma chienne,
Du nom de Manieme,
Douce comme une madeleine,
M'a donc *médusé* de son *kai*,

Oh je t'en prie, *pince moi!*
Saperlipopette! Le soleil n'est même pas encore levé!
Et ses aboiements sont pires qu'une oie.
Mais d'autres se sont mis à aboyer,
cela serait donc une façon de me *farcen*?

Forcer jours et nuits à les écouter,
Serait-ce une manière de *divulgâcher*?
Si *ébaubi* d'être *décalé*,
C'est *époustoufiant* parce que ça s'est arrêté.

Collège Jean Mariotti,
Lou-Ann MALON, 303

Il y avait le *tintamarre* des klaxons,
Saperlipopette, c'était *époustoufiant*.
Kai, j'étais ébaudi,

Faire attention de ne pas *divulgâcher*.
Pince-moi ! m'avait-il dit.
J'ai donc été obligé de le *farcen*.

Collège Jean Mariotti,
Julia OBLET, 303

Le plus beau poème du monde,
Après leur avoir divulgué le film,
Ils étaient tous ébaubis, médusés.
J'avais farcé ma classe.
Tous décalés ils me dirent « Saperlipopette, tintamarre ».
Le plus bête me dit pince-moi.
Il hurla Kai! C'était époustouflant

Collège Jean Mariotti,
Joseph PUTJ, 303

Je suis ébaubi par ta beauté qui est semblable aux fleurs de printemps,
Ton odeur époustouflante qui me parfume de jour en jour.
Pince-moi avec ton amour, que tu as pour moi.
Médusé par ton courage, qui me surprend,
Ma belle et charmante beauté éclaire moi dans le noir.
Je me suis décalé de ton amour par peur de souffrir
Pour toi !

Collège Jean Mariotti,
Lila SERON, 303

NEW-YORK

Oh ! New-York. Je suis médusé par ton époustouflante beauté.
Kai cette ville m'a divulgué le paradis.
Pince-moi ! On m'a farcé !
Saperlipopette, cette ville est aussi un tintamarre.
J'y ai entendu des propos décalés.
Je suis choqué.

Je suis ébaubi par cette splendeur !
Ton énorme parc verdoyant,
On s'y croirait en Amazonie.
Tes rues sont infinies.
New-York tu es ma vie.

Allan LESAGE

NOS VIES D'ADO!

A l'adolescence votre cœur, en bataille,
Dans notre corps, partout, rien ne va c'est la pagaille.
Quand ça arrive, première fois, ça fait « Kai! »

Ebaubi par ce sentiment si envoûtant,
L'amour parfois consumé par les jugements,
Emporte toujours ces lois de l'enchantement.

Cette amie ne t'a pas *forcée* mais trompée.
Celle qui était méchante est au final celle que tu fréquentes.
L'amitié tu en as besoin car c'est l'un des meilleurs soins

Je me sens bien dans ma peau, j'ai confiance en moi.
Ne m'abandonne pas car j'ai confiance en toi.
Pince-moi, insulte moi ! Crois-tu que ça m'atteindra ?

La langue française a évolué depuis le temps de nos aînés,
Qui, eux, la trouvent de plus en plus délaissée,
Comme un *tintamarre* de plusieurs paroles mélangées.

Internet est vaste, comportant beaucoup de données,
Les réseaux nous aident à communiquer.
Mais *saperlipopette* gare à ceux qui s'y perdent !

Le monde se dégrade chaque jour, je suis *médusé*.
Les temps sont durs mais il nous faut le sauvegarder.
Soit les gens sont tristes, soit presque déprimés.

Je rêve d'un futur magnifique, *époustouffant*;
Où la paix s'est instaurée à travers le temps,
Où tous les conflits seront réglés calmement.

Les mots divulgués sont *décalés* tout le temps,
Pour affirmer mes pensées,
Et faire comprendre notre environnement.

Mes choix définissent le passé, présent, futur.
Divulguer implique des joies, des blessures.
Choisir de savoir ou laisser la nature.

Gwendoline MORIN, Margaux ROBINEAU, Alexandre CHATELAI,
Théo VINOT-DABOMME, Eva POLUTELE, Heidi TAVITA,
Charron BERTILLE, Mahe PICHOT, Arthur DELACHARLEY, Marin BERGEY,
Lorenzo PILLEREL, Lucas PALISSE, Taylan CARPENTIER, Tristan ROSSOL,
Aloys PIEGAUD, Moana PAGOMAI, Elsa LENOIR, Elea BONNEMAISON,
Sunnylee TABUTEAU, Clément VIDEAULT, Marina,
Mathys, Sydney, Maxim, Manon, Amandine GAYA.

DIS-MOI DIX MOTS QUI (D') ÉTONNENT

DÉFINITIONS IMAGINAIRES À LA MANIÈRE D'UN DICTIONNAIRE

Une cinquantaine de drôles de définitions choisies parmi plusieurs centaines écrites par les élèves des sept classes de 6^e du Collège Jean Mariotti, Nouméa

DÉCALÉ

Nom masculin

Fossile du crétacé de la taille d'une mouette.

Verbe

1- Pouvoir voyager gratuitement jusqu'à la fin de sa vie.

ex : Air France m'a **décalé**, je suis si joyeux !

2- Apporter un castor à l'école ou à quelqu'un.

ex : Paul **décale** son professeur.

Adjectif

Étymologie : du mot japonais *fode* qui signifie musclé.

Quelqu'un qui est fort.

ex : Mon beau-père est **décalé** en foot.

DIVULGÂCHER

Nom féminin

Voiture volante qui avance avec du charbon et de la farine gelée.

ex : Max a pris sa **divulgâcher** pour aller en France.

Nom propre

1- Prénom masculin qui date du XIX^e siècle.

ex : **Divulgâcher** mange une pomme et une poire

2- Marque de chaussettes longues jusqu'au ventre.

ex : Aujourd'hui, Arthur a mis ses **Divulgâcher**.

Verbe

Mâcher fort.

ex : Arrête de **divulgâcher**, tu me dégoûtes !

Nom masculin

Étymologie : du mot latin *voulgache* qui signifie raté.

Cousin du steak hâché mais raté.

ex : Oh non, maman, pas encore un **divulgâcher** !

ÉBAUBI

Nom féminin

Étymologie : du mot latin *ébaubus* qui signifie poil.

Maladie qui touche certains jeunes de 10 ans chez qui la barbe pousse prématurément.

Adjectif

1- Étymologie : du mot latin *baubius* qui signifie élégant.

Synonyme : BG, stylé.

Se dit de quelqu'un de bien habillé.

ex : *Aujourd'hui, Jean est bien ébaubi.*

2- Qui a énormément de bobos.

ex : *Mon genou est tout ébaubi.*

3- Étymologie : du mot latin *ebobitus* qui veut dire «mort aux Barbies», car avant on détestait vraiment les Barbies, en particulier les pirates qui les prenaient en otages.

4- Qui est insupportablement coloré couleur Barbie.

ex : *Son cartable est ébaubi.*

Nom commun

Étymologie : du mot latin *baubus* qui signifie torsion.

Posture de yoga avec un pied sur la tête.

ex : *Pour se détendre, Marie fait la posture ébaubi.*

EPOUSTOUFLANT

Nom masculin

Étymologie : dieu grec *Flantus* qui mange les desserts. Méchante personne qui pousse les flans au caramel des enfants pour les faire pleurer.

ex : *Hier, un époustouflant a poussé mon dessert qui s'est tout écrabouillé. Du coup, ma maman m'en a donné un autre.*

Nom féminin

1- Moyen de transport en commun dans les années 1800.

ex : *J'attends l'époustouflant pour aller faire mes courses.*

2- Petite poussière qui ne se voit pas à l'oeil nu et qui est très dangereuse.

ex : *Le chien se fit attaquer par la petite époustouflant.*

Nom propre

Étymologie : du mot latin *époustouflus* qui veut dire n'importe quoi.

Village magique où les animaux parlent. Tout le monde a les cheveux dressés sur la tête. Le maquillage et les chaussures de ses habitants sont faits à la manière des clowns.

ex : Ce matin, je me suis retrouvé comme les habitants d'Époustouflant, comme un clown.

FARCEUR

Verbe

1- Étymologie : du latin *farcus* qui signifie mentir.

Action de manger un mauvais plat mais de faire semblant de l'aimer.

ex : Il farce en disant qu'il apprécie le plat de son hôte.

2- Étymologie : du latin *farcum* qui veut dire remplir.

Avoir beaucoup de quelque chose.

ex : Je suis farcé de bonheur !

Nom masculin

Animal qui vit dans la jungle. Il ressemble à un singe et est très dangereux. Il fait mourir de rire les hommes puis les mange.

ex : A la recherche d'un explorateur disparu, on a retrouvé ses ossements dont un os dans la gueule d'un farceur.

Nom masculin

Plat traditionnel des finlandais que l'on sert au 1^{er} avril. Ce plat est constitué de légumes farcis. Un ressort bondit du plat et explose, si bien qu'on ne peut jamais le manger.

ex : Il faut préparer le farceur pour ce soir.

KAI

Nom masculin

1- Personne intelligente qui sursaute quand on lui dit quelque chose de bête.

ex : La semaine dernière, je suis allé en classe et j'ai dit que la terre était plate. J'ai vu devant moi quelqu'un sursauter, j'ai su que c'était un kai.

2- Race de chien de couleur rose et orange, avec des taches blanches et bleues.

ex : Mon chien est un kai.

3- Minéral récemment découvert, de couleur pourpre, dont le seul gisement aurait été apporté dans le Sahara par une météorite venant de l'anneau de Jupiter.

ex : Le seul gisement de kai découvert à ce jour est conservé au musée du Louvre et protégé par une caisse en acier trempé.

4- Étymologie : du glouglou ancien qui signifie « aïe ».

Art martial d'origine chinoise pratiqué par les poissons de rivière pour se défendre en cas d'attaque d'alligator.

ex : *Pataplouf, le poisson chat, prend des cours de kai.*

5- Animal tout petit mais très rapide. Cette race ne comporte que des mâles.
ex : Un **kai** m'a volé mon gâteau.

6- Sorte de sabre japonais. Pièce très rare et très dure à manier.

ex : *ce ninja a tué beaucoup de personnes grâce au kai.*

MÉDUSÉ

Adjectif

Étymologie : personnage de la mythologie grecque, *Médusa*, qui avait les cheveux en forme de serpents.

Synonyme : décoiffé

1- Fait d'avoir les cheveux qui partent dans tous les sens.

2- Résultat du coiffage par sa grand-mère (c'est-à-dire mal !)

ex : *Aujourd'hui, je pars à l'école médusée*

Nom féminin

Étymologie : de *Médusia* qui était le nom d'un dieu grec.

Petite méduse portant un chapeau de type melon.

ex : *Ce matin, des scientifiques ont trouvé une médusée dans l'océan Pacifique.*

Verbe

Être en vacances à la mer.

ex : *Tom méduse à Hawaï.*

PINCE-MOI

Nom masculin

1- Étymologie : du mot latin *pincus* qui signifie insecte.

Gros insecte de la taille d'un humain. Il peut changer de forme pour pincer les enfants les soirs de pleine lune.

ex : *Un pince-moi s'est glissé dans ma chambre et m'a pincé.*

2- Animal qui ne peut être vu que la nuit, son cousin est le dahut.

ex : *Hier soir, j'ai vu mon premier Pince-moi.*

3- Aliment pour chats qui a le goût de riz ou de chocolat.

ex : *Achetez des pince-moi car les chats adorent ça !*

Nom propre

1- Marque de vêtements chics faits à base de déchets. Lorsque la personne qui le porte fait une mauvaise action, le vêtement redevient déchets.

*ex : Ariana Grande porte du **Pince-moi**, mais attention à elle...*

2- Étymologie : du mot latin *pincus-mius* qui signifie attrape souris.

Piège à souris géant qui sert à attraper les avions qui transportent du fromage.

*ex : L'Airbus 2200 s'est fait attraper par un **pince-moi** car il transportait du camembert et du brie.*

TINTAMARRE

Nom féminin

Étymologie : du mot grec *tinto* qui signifie pierre.

Rocher que l'on trouve seulement à Bourail, en Nouvelle-Calédonie.

*ex : Rosa a trouvé une **tintamarre** sur la plage de la Roche Percée.*

Nom masculin

1- Berceuse que l'on chante devant une mare pour apaiser les grenouilles.

*ex : Hier, je suis allée près de la mare pour voir ma grenouille. Elle était toute calme, c'est comme cela que j'ai su que quelqu'un était passé par là et lui avait chanté un **tintamarre**.*

2- Étymologie : du mot latin *tintus* qui signifie cloche.

Objet servant à faire tinter une amarre pour vérifier si elle est de bonne qualité grâce au son produit.

*ex : Jean vérifie la solidité de l'amarre grâce à son **tintamarre**.*

3- Étymologie : du mot indien *tint* qui signifie sabots, et *amarre* qui signifie discret.

Race de cheval très silencieux.

*ex : Ce **tintamarre** est en tête de la course et nous n'avons toujours pas entendu ses sabots.*

Nom propre

Monstre de la mythologie néo-calédonienne qui a inventé comment se teindre les cheveux en vert avec une mare.

*ex : Je me teins les cheveux grâce à **Tintamarre**.*

Verbe

Le fait de manger des brioches qui servent à aller sur la lune.

*ex : L'astronaute a **tintamarré**, il ne peut plus rentrer.*

SAPERLIPOPETTE

Nom féminin

1- Étymologie : du grec *popetus* qui signifie Wifi.

Salopette connectée.

ex : *Ma saperlipopette recharge mon téléphone automatiquement.*

2- Salopette à une bretelle, très à la mode pendant le Moyen Âge.

ex : *J'adore ta saperlipopette !*

Nom masculin

Synonyme : slipette.

Étymologie : du mot grec *sorpos* qui veut dire bulletin météo.

Salopette des sapeurs-pompiers.

ex : *Louis met sa saperlipopette pour aller éteindre un incendie de brousse.*

Adjectif

Étymologie : du grec ancien *pop* qui signifie énergie et *saperli* qui veut dire beaucoup.

Synonyme : surexcité.

ex : *À l'idée de faire du cheval, Julie est saperlipopette.*

FIN