

L'Histoire de Babouche

Un jour, dans un pauvre village, Babouche, un jeune garçon ne trouvant pas à manger, partit chasser des animaux avec ses amis. « Allons chasser, mes amis ! »

Ils se mirent en route. Une heure plus tard, de la fumée s'échappait du village. Les trois amis coururent vers leur maison en feu. Ils retrouvèrent leur famille morte.

« Non, ma famille ! » cria Babouche. Ils partirent du village, avec un grand chagrin.

Un peu plus tard, ils virent le coupable, celui qui avait tué leur famille. C'était le Maharadjah avec son armée.

Babouche jura qu'il se vengerait. Il eut une idée : réunir des troupes pour pouvoir renverser le Maharadjah. En traversant plusieurs villages, il recrutait des hommes qui se ralliaient à sa cause. Plus de deux cent cinquante soldats le suivaient.

« Un dragon ! » cria un soldat effrayé.

Ils s'écartèrent tous du dragon et commencèrent à se battre. Un soldat trébucha alors sur un bout de métal. C'était une épée magique. Le soldat la donna alors à son chef, Babouche. Celui-ci, en trois coups seulement, acheva le dragon.

Après ce combat, Babouche et ses hommes partirent à la rencontre du Maharadjah. Ils assiégèrent son château. Babouche réussit à entrer dans le château. Il monta les escaliers et tua, avec son épée magique, le Maharadjah. Il s'était enfin vengé. Dans une autre pièce, il libéra une princesse, enlevée par le terrible Maharadjah. Ils se regardèrent et tombèrent amoureux.

- Voudriez-vous m'épouser ? demanda Babouche.
- Oui ! répondit la princesse.

Babouche et la princesse se marièrent et ils vécurent heureux.

Niels, Clément, Mehdy et Salim

Mnim et son aventure merveilleuse

Il était une fois, un homme de vingt-deux ans qui s'appelait Mnim. C'était un homme heureux qui aimait l'aventure.

Un jour, il déménagea dans une nouvelle maison pour être plus proche de son école d'ingénieur. C'était une maison vieille et abîmée. Les voisins, des fous, disaient que la maison était hantée. Mnim ne les écouta pas et entra dans la maison.

Soudain, une mauvaise odeur qui provenait des toilettes l'intrigua. Il alla voir et il trouva un portail. Il mit la main dedans et se fit attraper par une autre main. Il traversa le portail, et un ermite lui dit:

- Enfin, je ne suis plus seul !

Mnim étonné demanda:

- Où suis-je ?

- Tu es au royaume de la pétrification.

- Quoi ? Comment ?

- C'est bizarre, mais vrai.

- Je dois rentrer chez moi. Comment est-ce-que je fais ?

-Tu pourras rentrer chez toi quand tu m'auras aide à sauver le royaume pétrifié.

- Ok ! Mais comment ça se fait que le royaume soit pétrifié ?

- C'est une longue histoire, dit l'ermite.

- Raconte-moi l'histoire ! supplia Mnim.

- Ok, dit l'ermite et il commença à conter : «Cela fait très longtemps, quand le royaume était joyeux bien qu'il soit en guerre contre les sorcières. Les sorcières sont des nains qui font semblant de ne rien savoir. Elles ont, un jour, attaqué tout le royaume.»

Les larmes aux yeux, l'ermite raconta que son chien se trouvait avec lui dans la forêt et expliqua qu'il avait perdu son chien Rahd ("tonnerre" en arabe) dans cette forêt pendant qu'il méditait.

- Ah ! C'est triste. Et comment je vais t'aider à sauver le royaume ? demanda Mnim.

- On a besoin du sirop de la dépétrification.

- Comment on fait pour l'avoir ? demanda Mnim.

- On devra le voler.

- A qui ? demanda Mnim. J'aime pas voler.

- Alors, tu ne veux pas rentrer chez toi ?

- Si. Je t'aiderai.

Le lendemain, l'ermite méditait près d'une cascade. Mnim ne savait pas quoi faire alors il décida de demander à l'hermite ce qu'il devait faire. Alors l'ermite lui répondit: "Prépare- toi ! On partira ce soir pour voler le sirop et kidnapper une sorcière pour savoir comment utiliser le sirop de la pétrification."

Le soir, l'ermite dit à Mnim de venir avec lui pour sauver le royaume. Avant de rentrer dans la cachette des sorcières, il lui donna une dague et lui dit:

"Si tu vois une sorcière qui t'attaque, tue-la. Sinon, elle te lancera un sort".

Mnim se tourna et regarda derrière lui: une sorcière était là. Il cria et la décapita. Ils entrèrent dans la cachette des sorcières et l'ermite allait se faire métamorphoser en grenouille mais tout de suite, Rahd apparut et mangea la sorcière. Il dit: «Oh ! C'est délicieux !»

Mnim était choqué. Le chien pouvait parler ! L'ermite dit à Mnim:

- Je vais chercher le sirop de la déprétification, toi, tu iras kidnapper une sorcière.

- Avec plaisir, dit Mnim.

Ils revinrent avec le sirop, la sorcière et Rahd au royaume. La sorcière leur dit qu'il fallait qu'ils passent une goutte sur chaque habitant.

Les larmes aux yeux, Mnim dit au revoir et entra dans le portail.

Quand il rentra chez lui, il garda la dague et dit: « Cette dague sera un trésor pour moi et pour ceux qui connaissent mon histoire ».

Quatre ans plus tard, Mnim était ingénieur de la Nasa, et l'ermite était mort.

Moussa, Noé, Mikias et Ismael

Les 1000 et 2 contes du jour

Jadis, un paysan nommé Gustavar vivait dans sa chaumière, avec sa vieille mère malade. Pour la soigner, le paysan alla voir un vieil ermite qui lui donna une carte avec un point qui lui indiquait un pétale de fleur magique. Le vieil ermite lui dit que la carte lui montrera des épreuves au fur et à mesure qu'il avancera. Il rentra chez lui et expliqua à sa mère :

-Mère, je vais partir à l'aventure pour te sauver de cette horrible sorcière.

-Fais très attention ! Le jour où la sorcière m'a infligé cette maladie, elle a fait tomber ça de sa poche.

La pauvre mère lui montra un œuf : « C'est un œuf d'oiseau, lui expliqua la malade, mais il crache du ketchup et quand il se sent en danger, il se multiplie. »

Le jour suivant, il partit vers le premier point de la carte qui était un village de nains. En arrivant, les nains lui offrirent une épée magique pour les sauver de la tyrannie de leur chef nommé le nain géant. Gustavar vit le nain géant et dit :

-Mais ... il ne fait qu'un mètre !

-Nonnnnnn !!!!!!!!!!!!!!! 1mètre 03, rétorqua le nain en colère.

Gustavar lui mit une pichenette et le nain s'écrasa au sol mais se releva, et donc Gustavar lui coupa la tête mais celle-ci repoussa. Gustavar partit réfléchir à un plan dans la forêt : « Il est invincible » se dit-il. L'aventurier rentra au village des nains au bout de quelques heures, mais quand il arriva, il trouva une flaque de ketchup. Il vit son œuf ouvert et un oiseau à côté.

Le lendemain, il pensa : « Peut-être que mon oiseau pourra m'aider. » Il retourna voir le nain géant. En arrivant, l'oiseau cracha du ketchup de l'épaule de Gustavar :

-Qu'est-ce c'est ? Du ketchup ? demanda le nain, horrifié.

-Oui !

-J'ai eu de la chance qu'il ne me touche pas, chuchota le nain.

L'oiseau tomba alors de l'épaule de Gustavar dans la flaque de ketchup et une goutte toucha le nain. Il se transforma alors immédiatement en pétale noir qui brillait.

Gustavar et son nouvel oiseau partirent donc vers le deuxième point noir de la carte. A côté, il y avait un dragon.

En arrivant, le paysan avança dans un couloir de pierres sombres, son épée à la main. Brusquement, Gustavar se retrouva au sol, écrasé par un dragon.

Il se débattit, mais le dragon ne bougea pas. Alors son oiseau envoya du ketchup mais rata son tir. La flaque de ketchup était trop loin. Mais le dragon, attiré par l'odeur, alla manger le ketchup. Gustavar se releva et tua le dragon. Un pétale noir tomba au sol. Un point apparut alors sur la carte et, à côté une tête de singe.

Il trouva la forêt et arriva dans une jungle. Il vit une clairière et un singe qui mangeait une banane au milieu.

« Je vais aller lui parler, il n'a pas l'air méchant », se dit Gustavar. Il s'approcha mais dès que le singe le vit, ce dernier dit : « Lumière ! ». Gustavar fut ébloui. Une seconde plus tard, Gustavar put

de nouveau voir, mais le singe avait disparu. Il réessaya ; le singe revenait, mais ce fut chaque fois la même chose. Il demanda alors à son oiseau de lâcher un poids sur le singe. L'oiseau s'exécuta et le singe fut assommé. Gustavar approcha et attrapa le singe. Quand il reprit ses esprits, il lui demanda le pétale noir. Le singe s'énerma : « C'était juste pour ça que tu m'empêchais de manger ma banane ? Le voilà ton pétale ! » et il le lui donna. Un nouveau point apparut sur la carte et à côté c'était un ogre.

Il marcha jusqu'au point, à côté de la mer cette fois, et vit une plage. Un ogre pêchait au soleil. Quand Gustavar s'approcha, son oiseau cracha du ketchup. L'ogre sentit l'odeur, attrapa l'oiseau et appuya dessus pour tartiner ses poissons. Gustavar cria : « Lâche mon oiseau ! » Puis, il prit la canne à pêche géante, accrocha l'hameçon à un orteil de l'ogre et tira. L'ogre grogna et prit un rocher pour le lancer sur Gustavar. L'oiseau chatouilla alors l'ogre, qui lâcha le rocher sur sa tête et se transforma en un pétale noir. Gustavar prit le pétale et regarda sa carte mais il n'y avait plus de points noirs. Il retourna dans la forêt pour réfléchir à ce problème. Il se posa contre un arbre et s'endormit.

A son réveil, l'oiseau et la carte avaient disparu. Il chercha et arriva juste à temps pour voir son oiseau cracher du ketchup sur la carte. Il arriva au-dessus de la carte et vit le ketchup disparaître sauf à un endroit où le ketchup formait un dessin: un point et une tête de sorcière : « J'y suis presque ! », se dit Gustavar.

Après avoir marché jusqu'au point, Gustavar arriva dans une chaumière. Alors, une sorcière sortit d'un placard et s'écria : « Qui est là ? ».

L'oiseau eut tellement peur qu'il se multiplia, puis les nouveaux oiseaux se multiplièrent encore et encore jusqu'à ce que la chaumière soit pleine de volatiles énervés. Gustavar ouvrit alors la fenêtre et les oiseaux s'envolèrent. Il trouva la sorcière sous une énorme couche de plumes. La sorcière lui expliqua comment soigner sa mère en échange de la promesse qu'elle ne verrait plus jamais ces oiseaux :

-Il faut mélanger les pétales noirs avec du ketchup et de la mayonnaise.

« Mais où vais-je trouver de la mayonnaise ? », pensa Gustavar.

Il sortit et là, vit tous les oiseaux qui chantaient autour de la chaumière. Il en prit un et il cracha de la moutarde. Il en prit un autre et il cracha de la sauce piquante : « Super, s'exclama Gustavar, il m'en faut juste un qui fasse de la mayonnaise. ». Au bout de quelques essais, il eut de la mayonnaise. Il rentra chez lui avec ses deux oiseaux et ses pétales, et soigna sa mère.

Milhan-Fano-Marin-Gaël-Seyf Eddine

Irisia et la sœur cachée

Irisia était une jeune fille de vingt-deux ans, dotée de nombreuses qualités. Elle était bien courageuse malgré la mort de sa mère. Sa mère était morte à cause d'une grave maladie quand elle n'avait que dix ans. Mourante, sa mère lui avait légué un objet de famille très précieux et merveilleux, une fleur magique. Elle avait le don de parler, de protéger et de guider leur famille ...

Mais si un seul rayon de soleil touchait un de ses pétales, ses pouvoirs ne fonctionneraient plus. Depuis plusieurs années, Irisia avait gardé et protégé cette fleur auprès d'elle et en retour, la fleur faisait de même.

Irisia se sentait souvent seule depuis la mort de sa mère, car elles étaient très proches. Même si son père était dans la vie d'Irisia, il travaillait beaucoup. De nombreuses fois, Irisia se disait qu'elle aurait adoré avoir une sœur ou un frère qui aurait pu passer du temps avec elle. Le temps passait à tout vitesse et Irisia se disait qu'il était temps de quitter la maison et son père pour vivre sa vie dans sa maison à elle.

Alors qu'elle rangeait ses affaires pour déménager, elle trouva dans un tiroir de son salon une lettre qui disait : « *Irisia, on te l'a caché depuis ta naissance, tu as une sœur que tu ne connais pas. Avant que tu naisses, un monstre nous a attaqués et il a enlevé ta sœur. On ne voulait pas te le dire pour ne pas perturber ton enfance, mais maintenant que tu es grande et que tu as la fleur pour te guider, pars à la recherche de ta sœur.* » *Ta mère.*

Irisia était sous le choc. Elle se mit à pleurer.

Elle prit une bouteille d'eau et de la nourriture, et sans réfléchir, elle partit directement à la recherche de sa sœur, sans même prévenir son père.

Irisia marchait depuis déjà sept heures ; la fleur continuait à la guider. Elle était dans un endroit vaste, et elle commençait à être fatiguée. Elle décida de passer la nuit dans une grotte que lui avait indiquée la fleur ... Mais ce qu'elle ne savait pas, c'était que dans cette grotte vivait un terrifiant monstre. C'était un énorme serpent avec des cornes de bélier et des yeux jaunes perçants. Malgré la peur qui l'envahissait, elle décida de prendre son courage à deux mains et de l'affronter.

La fleur lui souffla une ruse : « Prends ta bouteille d'eau, casse-la et prends un gros bout de verre puis plante lui dans les yeux. »

Irisia suivit les indications de la fleur mais ce n'était pas très facile car elle n'y arriva qu'après quatre reprises. Bien que le serpent lui ait infligé une blessure au bras, Irisia

continua de lui enfoncer des bouts de verre dans les yeux. Il finit par devenir aveugle mais il avait une très bonne ouïe. Elle décida donc de lancer un caillou pour que le serpent soit attiré par le son de l'impact du caillou sur le sol et que le monstre prenne une autre direction. Grâce à cette ruse, elle arriva à monter sur le serpent et à lui planter un grand bout de verre dans le cœur.

Après avoir vaincu le monstre, Irisia décida d'explorer la grotte et en avançant, elle commença à entendre des cris. Au bout de la grotte, une jeune fille gravement blessée et à terre criait à l'aide. Irisia l'aida immédiatement à se relever. Elle demanda à la jeune fille si elle voulait continuer le voyage avec elle. La jeune fille lui demanda où elle allait. Irisia lui répondit qu'elle cherchait sa sœur qui avait disparu avant sa naissance et que depuis le début, elle était guidée par sa fleur magique. Irisia demanda à la jeune fille ce qui lui était arrivé et pourquoi elle s'était retrouvée dans cette grotte. La fille lui répondit que plus jeune, elle et sa famille s'étaient faits attaquer par ce monstre et qu'il l'avait ensuite enlevée. Elle lui dit aussi qu'elle s'appelait Marissa. Irisia resta figée pendant plusieurs secondes et dit :

- Tu es ma sœur ?

- Irisia, c'est toi ma petite sœur ?

- Oui c'est moi !

Les deux sœurs repartirent chez leur père. Irisia sauta sur son papa car cela faisait longtemps qu'elle ne l'avait pas vu. Leur père leur servit une généreuse tasse de café avec des biscuits salés. La journée passa très vite mais ils purent profiter de cette journée en famille. Les jours passèrent et cela devint une habitude pour les filles d'aller voir leur père. Un soir, ce fut l'anniversaire d'Irisia . Marissa et son père eurent l'idée de lui organiser une fête surprise. La soirée se déroula merveilleusement bien.

Marissa, Irisia et leur père étaient de plus en plus complices de jour en jour. Ils vécurent heureux en famille .

Eva, Aya, Hanna, Salwa et Néné-Amie

AÏCHA ET LA SORCIERE

Il était une fois, une jeune fille nommée Aïcha. Elle adorait aider les gens de son village et elle faisait de bonnes actions tous les jours. C'était la jeune fille la plus aimée du village, mais un jour, une sorcière apprit l'existence de la jeune fille. Rongée par la jalousie, elle s'exclama :

- ALMA ! Dis-moi, connais-tu cette fille ?

Alors alma répondit :

- Non mère, mais j'ai déjà entendu parler d'elle.

- Alma ! je veux que tu deviennes aussi belle et aimée qu'elle, tu m'entends ? hurla-t-elle.

- Mais, mère ...

- Il n'y a pas de "mais" !

Alma était la fille de la sorcière mais elle n'était point méchante. Mais sa mère voulait qu'elle soit la plus belle du village pour avoir une bonne réputation.

La sorcière attendit le soir pour aller chez un villageois pour le tuer. Elle mit de fausses empreintes d'Aïcha sur un couteau près de la victime.

Le lendemain, la cloche du village sonna trois fois, ceci voulait dire qu'il y avait une information importante à annoncer.

Tout le monde se dirigea vers la cabane du village. Là-bas vivait un vieux sage, c'est lui qui annonçait les nouvelles. Il annonça alors la mort d'une personne : « Mes amis, je vous ai réunis ici pour vous dire quelque chose de bien triste. Une personne est morte aujourd'hui mais... elle a été ASSASSINEE ! »

Les gens étaient outrés. Tout le monde s'affolait. La sorcière surgit alors dans la foule et dit : « Mes chers amis, je sais qui l'a tué ! Vous la connaissez très bien... c'est la princesse Aïcha ! »

Aïcha, qui était dans la foule n'en croyait pas ses oreilles. D'abord, le public se retourna vers elle puis, il cria sur la sorcière que tout ce qu'elle avait dit était faux. La sorcière dit alors : « Mais voyons, pourquoi tant d'énervement ? Ma fille va vous prouver que c'est vrai. »

Alma arriva et prouva que c'était Aïcha, grâce aux fausses empreintes trouvées.

Tout le monde était choqué. Les villageois se sentaient trahis. Aïcha fut mise au cachot. Tout le monde la détestait désormais et Alma était devenue la plus aimée et la plus gentille du village. Sa mère avait la meilleure réputation du village.

Dans un autre village, il y avait un garçon. C'était un ancien ami de la princesse. Il s'appelait Léo. Il attendit le soir pour venir la délivrer. Aïcha était contente qu'il la croie.

- Merci d'être venu me délivrer, Léo.

- Ne t'inquiète pas. Moi, je te crois mais vite, il faut sortir d'ici. Nous n'avons pas beaucoup de temps.

Elle et lui partirent où le crime avait été commis. Ensemble, ils découvrirent les empreintes de la sorcière.

Aïcha se demandait pourquoi elle avait fait ça. Mais elle ne perdit pas de temps : « Grâce à ces empreintes, je prouverai que ce n'est pas moi. »

Le lendemain, Léo et Aïcha partirent vers la cabane du village et ils montèrent dessus. Aïcha cria : « Écoutez- moi tous ! Je suis la princesse Aïcha, celle qui a été emprisonnée injustement ! »

Tous les villageois se tournèrent vers elle. Ils étaient tous fâchés contre elle mais ils écoutèrent malgré cela. « Regardez ! Ce sont les empreintes de la sorcière ! »

Au début, personne ne la croyait mais quand ils réalisèrent que c'était vrai, tout le monde se sentit désolé pour la princesse.

La sorcière fut mise au cachot et Alma s'excusa auprès d'Aïcha.

Léo et elle tombèrent amoureux. Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.