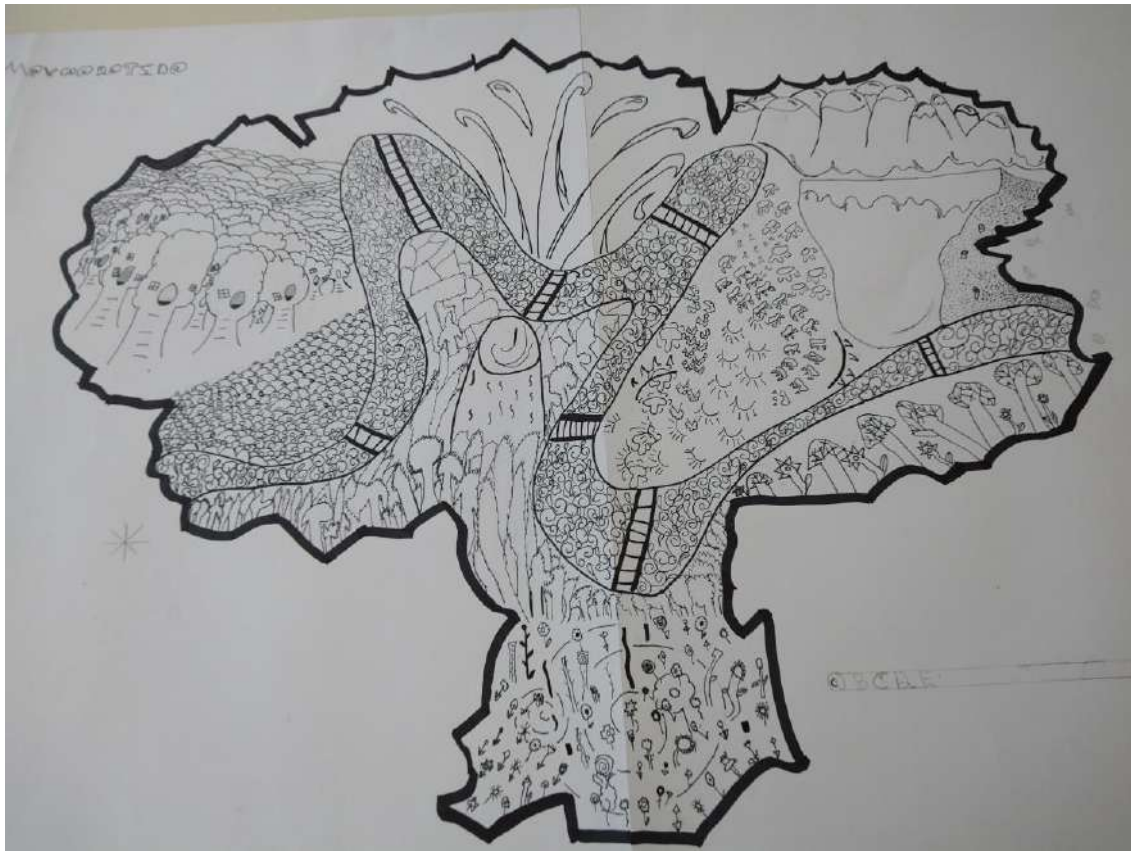


Atlas du Collège Arsenal



Nom : Mangaratiba

Superficie : 2000 pieds de géant (un pied de géant 3m²)

Habitants : Les Mangaratibains sont un peuple très proche de la nature. Ils vivent dans des maisons en bois et en paille construites sur les arbres pour être plus proche du ciel et des étoiles. (Ils ne polluent pas).

Drapeau : forme circulaire avec une couronne de feuilles multicolores sur fond blanc

Faune et flore : La flore est très développée car depuis 2 siècles, les Mangaratibains ont compris qu'il fallait préserver leur terre et ont décidé d'arrêter de construire des gratte-ciel pour planter des arbres de toutes sortes et de toutes les couleurs. Il y a le très célèbre Wolfgang qui joue de la musique avec ses feuilles, le conteur qui raconte des histoires aux voyageurs fatigués qui s'allongent sous ses grandes feuilles, les fleurs luxia qui illuminent la forêt le soir et le Lagerfield dont les feuilles se transforment en vêtement à la mode.

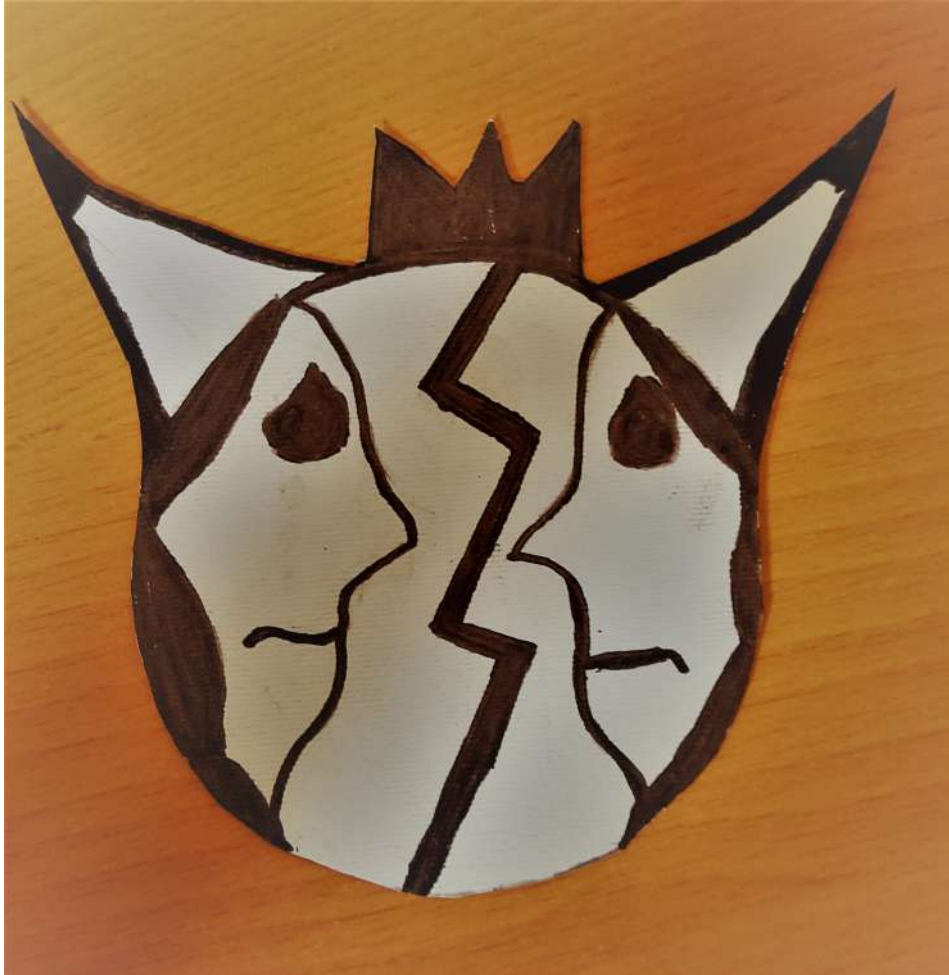
Relief : Les Mangaratibains ont la chance d'avoir un relief exceptionnel puisqu'ils ont la montagne et la mer juste à côté. La chaîne de montagne La Mont blanche a la particularité d'offrir aux skieurs de la neige qui ne fond pas au soleil, aussi on peut le matin faire du ski et l'après-midi se baigner dans une mer bleu turquoise et se reposer sur la plage dont le sable ne colle pas à la peau.

Langue parlée : La langue est surtout signée, les Mangaratibains parlent peu pour préserver le silence et le calme de chacun. Les Mangaratibains préfèrent parler pour les choses importantes. Leur écriture est très belle, soignée et les mots sont souvent suivis d'un dessin de feuilles, d'arbres ou de fleurs. Ils écrivent sur un papier composé à partir de leurs déchets (inventé pour ne pas tuer leurs arbres).

Coutume et tradition : A chaque naissance, les Mangaratibains plante un arbre qui grandit en même temps que l'enfant. Chaque fin d'année, ils se réunissent pour construire une patinoire qui fait le tour de leur île (quand on commence la promenade, on patine dans de magnifiques paysages pendant 2 heures). Lors de leur fête nationale, ils se réunissent et regardent le feu d'artifice organisé par le volcan du centre de l'île et ensuite ils dansent une bonne partie de la nuit.

Histoire du pays à travers les siècles :

- Moyen Age : invasion des Zodiens qui voulaient un empire immense. Ils ont imposé leur culture, leur langue et leurs innovations.
- Renaissance : inventions du cachet livrorodispersible (échec car on lit trop vite, plus de plaisir de la lecture), livrine : machine qui permet aux livres de se multiplier tout seul (essor de la lecture).
- 17ème siècle : Le roi Lune construit un grand palais dans lequel il développe les arts du pays : théâtre, musique, jardin...)
- 19ème siècle : Révolution des machines, l'homme a plus de liberté car des machines travaillent à sa place.
- 20ème siècle : Guerre terrible avec Berlon, période sombre de l'histoire du pays.
- 21ème siècle : Essor des écrans. Les écrans prennent vie et remplacent l'homme petit à petit.
- 22ème siècle : Révolution intellectuelle : Les Mangaratibains réclament un retour aux livres et à l'écriture, ils se détachent des écrans.



Le Commencement des 4
Ou
La Guerre des émotions

Festival du Livre à Metz

5é4 et Madame Donard

2019-2020

Au commencement étaient quatre Graines: la Graine fade de la tristesse, la Graine dorée de la joie, la Graine en titane de le force et du courage et la Graine volcanique de la colère. Écoutez l'histoire de ces Quatre pays qui occupent l'espace aujourd'hui.

Terre de joie

Il était une fois un grand-père malheureux. Il se sentait seul car il était le dernier homme vivant sur l'île. Il voyageait sur l'île des arc-en-ciels pour chercher la graine sacrée de la joie, protégée par la déesse Tess. Le grand-père un jour la trouvât et voulut la ramener avec lui. Elle représentait la source de vie du pays arc-en-ciels. Mais la déesse s'y opposa, arguant que « si cette graine venait à disparaître ce serait la fin de ce monde ! » Heureusement la graine était protégée par une malédiction : si un homme venait à trouver cette graine, il serait condamné à mort. Insensible aux menaces de la déesse, le vieil homme s'empara de la graine. Tous les soldats du royaume Tess, avertis, se lancèrent à sa poursuite. Mais le malicieux vieillard réussit à leur échapper et de retour sur ses terres, planta la graine. Le temps fit qu'un arc en ciel se forma au dessous de l'île avec à sa place une civilisation idéale, mixte et égalitaire.

Une grande porte de joie encadre le pays. Les gens tristes passent la porte, relèvent la tête et se mettent à sourire, effaçant leurs larmes.

Pénétrer dans le pays de la Joie, c'est entrer dans un monde qui sent le poivre et la cannelle.

Des fées sourient, dansent, chantent, leur yeux sont en forme de cœur. Leurs vêtements brillent, les notes de piano sont en couleur. Le paysage est coloré : ce sont les notes de piano qui les enchantent ; des micros volent, légers.

Les habitants ne vieillissent pas vite. Lorsqu'ils sont attaqués, leur voix est leur arme secrète : elle leur permet de repousser les ennemis ! Ils lancent des grenades dans le ciel ; elles rendent l'ennemi joyeux et permet de limiter les conflits.

Une fois par an les habitants prient l'arc-en-ciel divin pour recharger la joie du pays.

Trois fois dans l'année, ils vont chercher le trésor du Lebrichone caché au pied de l'arc-en-ciel. Cette fête s'appelle Pâques.

Un rite d'initiation permet d'apprendre en dansant ou en chantant.

Les mercredis, les habitants de la région de la joie se réunissent dans une grande salle avec toutes les semaines des activités différentes comme des karaokés, des battles de chant ou de danse. Un grand buffet s'impose à la fin de la journée.

Pour se déplacer ils utilisent un over-board, l'essence n'existe pas et tout est écologique. Des skates et vélos complètent la panoplie ainsi que des trottinettes, des voitures électriques. Des tyroliennes permettent aux habitants de rejoindre des endroits plus reculés.

Terre des Tristes ou le Pays de la Larme Noire.

Si seulement le Peuple de la Tristesse avait encore cette terre commune avec le pays de la Joie ! Souvenez-vous en effet, avant le vol mythique de la graine sacrée du pays de Tess, souvenez-vous ! Les habitants étaient gais et enjoués, légers et malicieux même.

Depuis, les pays de la Colère et celui de la Tristesse sont en guerre : ils se battent pour le pont qui rejoint leur deux pays mais ils se battent surtout pour une histoire de jalousie lointaine, très lointaine .

Tout a commencé avec l'Homme au cœur noirci, le méchant du peuple de la Colère. Jaloux et irascible, il ne supportait pas la gaieté qui animait le peuple de la Tristesse avant tout ça. S'armant de lave et de pierres brûlantes il massacra le peuple de la Tristesse, femmes et enfants furent anéantis. Il sema la terre de cette fade graine de la tristesse pour asseoir sa malédiction. Il balaya toutes les couleurs des prairies et asservit le reste de la population.

Choqués à jamais, les quelques survivants pourtant si radieux, perdirent toute gaieté et s'assombrirent pour toujours, dispersés par le vent et la pluie.

Aujourd'hui, tristes, ils évoluent dans un pays au couleurs grises et ternes avec, à la place des yeux, deux gouttes, comme deux larmes.

Ils se promènent les mains dans les poches, la tête en bas. A cause du vent leurs chapeaux s'envolent . Leur vie est une routine infinie. Ils travaillent, marchent et pleurent. Leurs yeux envahis de larmes les empêchent de voir.

A cause du vent, la moitié de la population vole dans les airs mais comme ils pleurent sans cesse, sans cesse tombe la pluie. Des trains roulent à l'infini. C'est grâce aux larmes-essence qu'ils peuvent avancer. Tout le monde le prend pour se déplacer.

Leur langue est très étrange car ils ne se comprennent pas. Le plus souvent ils parlent en même temps qu'ils pleurent, cela les rend bègues. Leur chagrin en est plus fort : ils ne parviennent pas à communiquer.

La nourriture est grise. Au moment des fêtes ils se réunissent tous et jouent et mangent de la nourriture de couleur.

Mais comment voulez-vous qu'ils s'amuse ! Ils portent tous la même combinaison, collée à leur peau ; ils ne se reconnaissent pas ! Ils sont sans famille, sans signe distinctif. Comme nus, ils évoluent dans le vide ; tous leurs visages sont identiques, comme s'ils n'avaient aucune identité.

Il n'y a pas de loi dans ce pays si triste. La forêt est à l'envers. Les feuilles sont granuleuses. Le vent passe vite. Les animaux sont gros et leur yeux ont la forme de larmes. Leurs oreilles pendent ; ils perdent leur poils trop souvent.

Quelques uns résistent. Ce sont les laborantins : ils recherchent la clé du bonheur mais les expériences durent et les résultats sont maigres.

Ils filment des cobayes pleurer dans des capsules pour servir de témoignage aux générations futures. Une fois par mois ils filment la population pour constater son développement : ils travaillent en effet sur le projet de l' « eau enchantée », une eau qui rend les gens heureux.

Si seulement ils avaient gardé un peu de terre de Joie, un peu de cette graine dorée ! A la place, comble de malédiction, ils se battent pour obtenir ce pont qui les relie à la terre de la graine volcanique, cette Terre colérique, la terre de lave et des dragons.

Terre de la Colère

Terre issue de la graine volcanique, ses habitants vivent aujourd'hui autour du volcan. Connaissez-vous son histoire ? Écoutez un peu !

Au commencement il y avait un arbre : l'arbre Mojo. L'arbre était au centre du village et animait un champ de force qui protégeait les habitants. Un jour, un des habitants, un homme au cœur noirci, (un savant diraient certains, un fou penserait tout bas d'autres), se mit dans une colère inimaginable. Fût-ce dû à un dérèglement climatique ? A l'absorption d'une plante aux pouvoirs psychotropes ? Nul ne le sût jamais. Mais l'arbre Mojo, le Grand Régulateur, en resta fortement affecté.

Les habitants devinrent à leur tour énervés et très colériques. A la place de l'arbre, un volcan sortit de terre. Il fut celui qui nourrit la colère des habitants. Le pays de la Tristesse devint leur ennemi juré. Ils se battent contre eux depuis des millénaires, prétextant vouloir l'un et l'autre posséder le pont qui les relie. Mais cela sonne comme une malédiction...

Un dragon protège le village. Posté à l'entrée, il partage la protection avec les ours tueurs qui sont les soldats du village. Tous deux protègent la population du peuple de la Larme Noire, le peuple de la tristesse.

Chaque année les habitants se réunissent pour honorer la mémoire de l'arbre Mojo. C'est le seul jour de l'année où les habitants ont de la joie dans le cœur et sont heureux.

Mais le reste de l'année, ils sont comme emprisonnés. S'ils quittent le village, c'est à durée limitée. Ils ne peuvent pas rester quarante huit heures hors du village. S'ils restent plus longtemps, ils meurent.

Entrer dans ce pays, c'est découvrir un terre de volcans, de rivières, de feux et de lave. Les cailloux ressemblent à des graines de carrosse et sentent le poivre et la cannelle . Les arbres sont durs, comme du maïs.

Coincé entre deux rochers, on a retrouvé ces quelques lignes, écrites par un des leurs, il y a longtemps. En voici une traduction :

« Je les imagine enfant, seul, regarder les étoiles, la nuit sans personne pour les soutenir, personne à qui se confier. Ils se tairaient, plein de peur et de colère, attendant le moyen de fuir, de se venger peut-être.»

Malheureusement, la Terre des volcans et celui de le Larme Noire ne sont pas les seuls à se battre et à se défendre. La terre d'en haut, le Pays de la Force et du Courage, le pays à la Graine en titane, est lui aussi en guerre.

Terre de la Force et le Courage

Ce sont les guerriers qui aujourd'hui gardent le pays. Impressionnants pains d'épice, ils sont musclés et armés de canne à sucre et de pistolets qui tirent des bonbons.

Concentrés sous leur casque rose, ils gardent les frontières pour empêcher leur ennemi jurés, l'ennemi de toujours - les démons-dentistes - d'attaquer et de rentrer dans le pays. Adeptes des fruits et légumes, ces diaboliques démons dentistes veulent anéantir ce peuple pourtant si fort et courageux. Pourquoi ? Parce qu'ils connaissent leur point faible. Un point faible qu'ils ont pourtant tenté de cacher et de dissimuler.. En vain. C'est le sucre qui le perdra !

Les Glabulus vivaient en paix sur leur territoire depuis plusieurs siècles. Mais cette paix fut interrompue par les démons dentistes, ennemis de ce sucre que le Glabulus absorbent quotidiennement.

Les démons-dentistes portent une blouse blanche et ne ressemblent pas à des hommes : ils ont quatre mains, des griffes acérées, au bout de chacune d'entre elle, des fraises de dentiste. Leurs dents sont magnifiques, leurs armes ? Les fruits et les légumes. Ils terrorisent les habitants du pays qui détestent les végétaux. Pour se protéger des démons dentistes, les habitants fabriquent des bonbons magiques.

Si vous connaissiez ce pays, vous sauriez à quel point il est doux et chaleureux. C'est un pays qui doit être protégé ! Fermez les yeux et imaginez ..

Sur une partie du pays s'alignent des montagnes enneigées. Les nuages sont en guimauve, au milieu coulent des cascades et des rivières en chocolat. Des sucreries poussent sur les arbres, les habitants en font pousser d'ailleurs dans leur jardin. Les maisons sont en biscuit. Ils se déplacent en madeleine, sur l'eau.

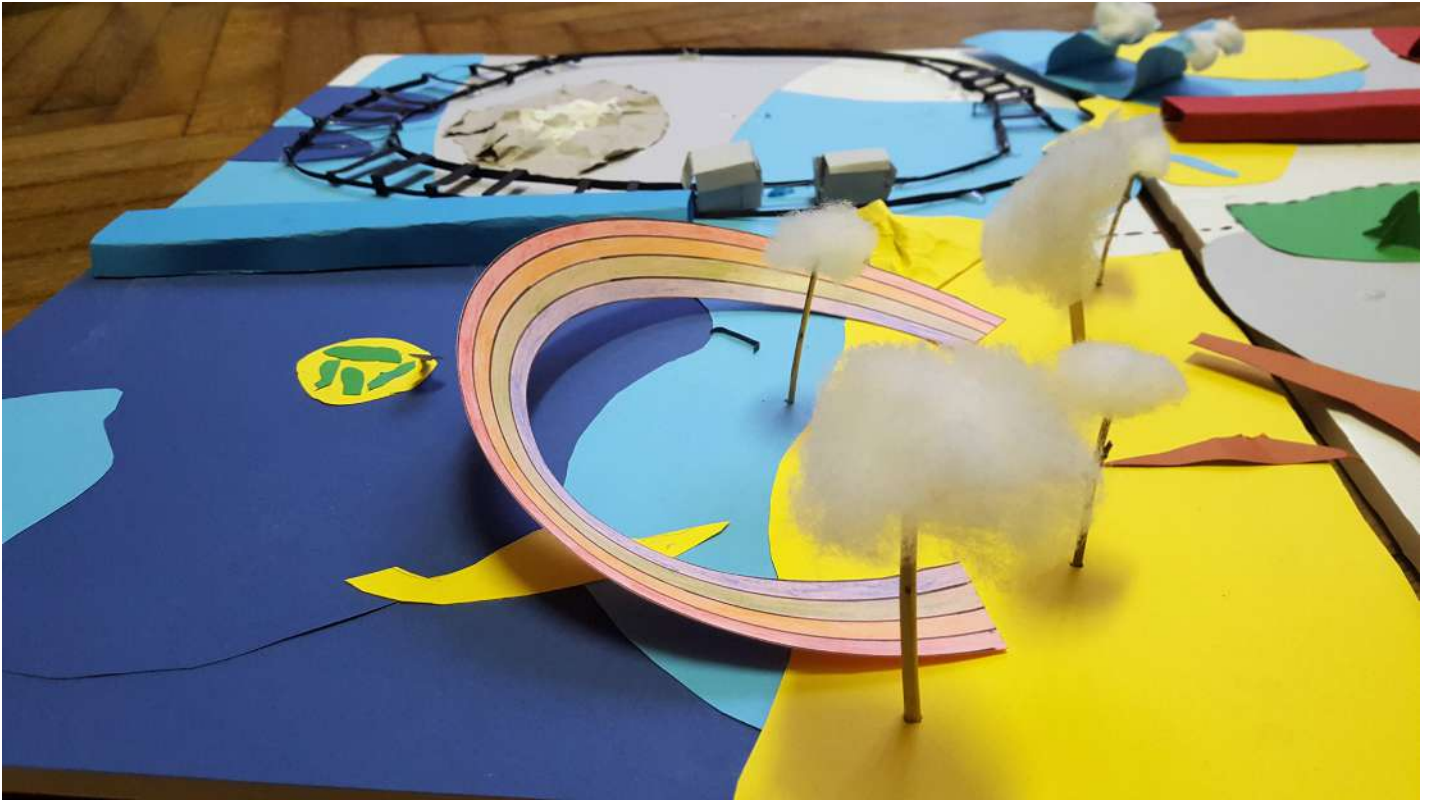
Une autre partie du pays ressemble à des champs de biscuit, le sol est en kinder country. Le ciel est bleu tous les jours sous les nuages marshmallows. Les forêts sont des arbres verts et ronds envahi de bonbons.

Chaque année les habitants fêtent le jour où ils ont conquis le territoire. De grands jeux sont organisés, comme le Bascubus.

La Bascubus est un sport sans règle, on a le droit à tout. La tenue se compose d'un short, d'un gilet pare-balles chocolatées. Ils s'entraînent au milieu d'une arène. C'est le public, qui, pendant les combats, décide du sort des vainqueurs.

Voyager à travers ces pays, ces contrées, c'est comprendre la richesse des histoires,

A faire compléter .. ?





CONCOURS "LE FESTIVAL DU LIVRE A METZ" du 03 avril 2020

Arts plastiques – Collège Gabriel Pierne – classe de 3ème2

Professeure : Joëlle D. Desanlis



Réalisation :

(Durée du travail : 4 séances de 55 minutes)

Projet créatif : Livre, cartographie, dessin en relief (non terminé) : (2 étapes)

1- Accompagnement des élèves en classe pour l'illustration du pays imaginaire : Wataira.

. Les dessins sont rendus à Mme Krystkowiak pour le travail d'écriture.

2- Cartographie de Wataira réalisée en classe.

. Format de la cartographie (livre ouvert): double raisin

. Processus de travail des élèves pour la réalisation de la cartographie

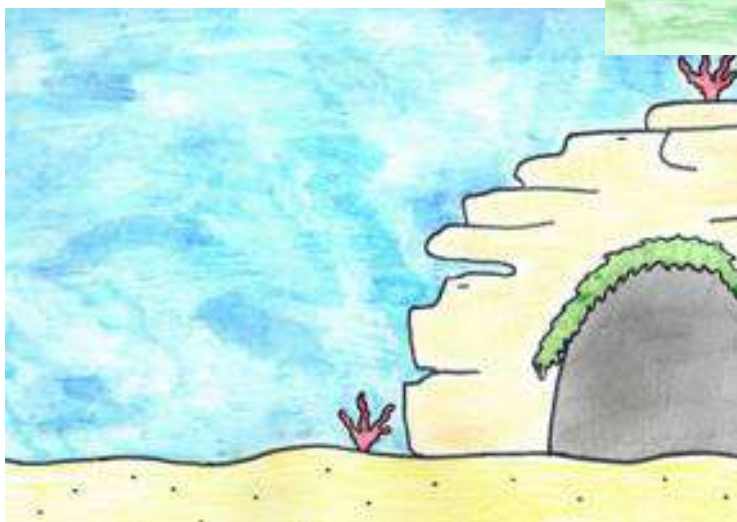
1- Accompagnement en classe de l'illustration du pays imaginaire : Wataira

Les matériaux utilisés pour réaliser les illustrations : feuilles de papier, crayons de couleur, feutres, peinture aquarelle, crayon aquarelle, colle, ciseaux.

Quelques photos des élèves répartis en groupe dans la salle d'arts plastiques pour le travail d'illustration.



Quelques dessins des élèves



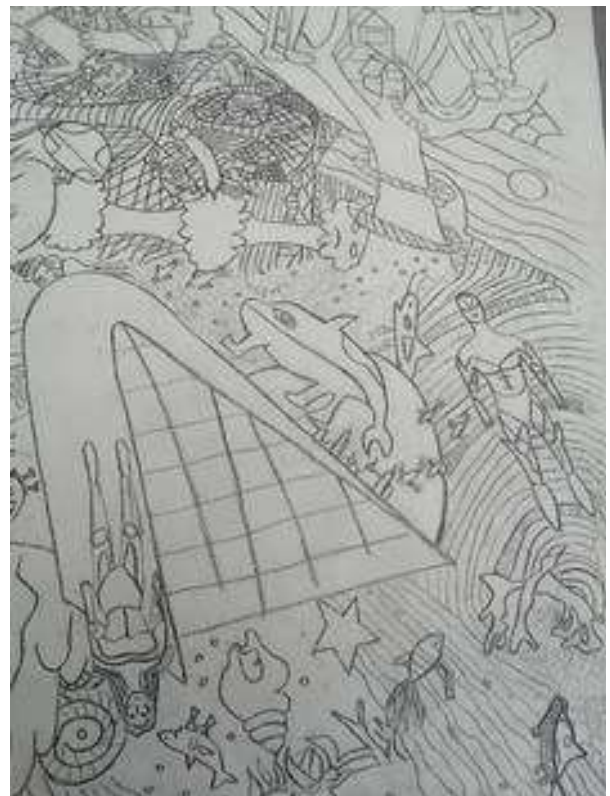
2- Cartographie du pays imaginaire : Wataira réalisée en classe par les élèves (travail non terminé)

La cartographie a la forme d'un livre (diptyque).

Photographie vue en plongée du livre ouvert



Quelques images de la cartographie (dessin en gros plan).



Les matériaux utilisés pour réaliser le livre « ouvert » : cartons (grand format), plaque de polystyrène, colle, ruban adhésif double face, colle, peintures (acrylique et aquarelle), feuille de papier grand format, cutter, ciseaux, lino (pour sol).

Quelques photos des élèves dans la salle d'arts plastiques.

Réalisation du livre (processus de travail en classe)

Travail de découpage (carton), de reliure, de collage...



Dessin de la lettre W et d'un animal du pays de Wataira découpé (lino souple) pour donner un effet de relief sur la première de couverture (première page extérieur du livre). L'ensemble découpé est posé sur du ruban adhésif double face qui va être recouvert de peinture et collé ensuite sur la page de couverture du livre.



Il était prévu que l'ensemble découpé avec du lino, servirait de pochoir pour imprimer le même motif dans la dernière page extérieure du livre.

Les élèves ont expérimenté les couleurs et peint avec leurs mains la première de couverture (première page extérieure du livre).



Les élèves ont peint l'ensemble (lino) découpé.
(Effet doré sur la lettre W)



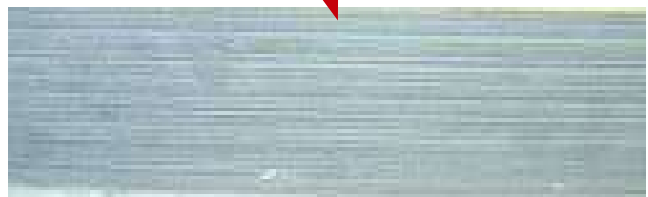
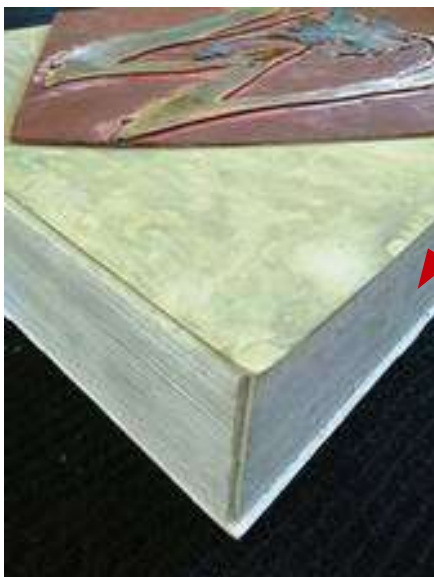
L'ensemble (lino) découpé est posé sur la page de couverture du livre.



Les élèves ont découpés quatre bouts de cartons pour embellir les quatre coins du livre (L'idée était de les peindre en couleur **or** ou **argent**) pour montrer le côté précieux du livre.



Regardez le livre de ce point de vue. Les élèves ont tracé des lignes droites au crayon de papier bien aiguisé sur le polystyrène avec une règle métallique pour donner l'impression de voir les pages du livre.



Collège Les Hauts de Blémont
Classe de 5^o6
Mme Vinet professeur de français
Mme Robillard professeur d'arts plastiques
Mme Médoc professeur documentaliste

Voici la carte de Primigamaelboss. Elle a été réalisée sur tissu et doit être cousue et présentée à la manière d'un kakemono.





chers voyageurs, bienvenue à Primigamaelboss, un pays fantastique. Je serai votre guide touristique. Je vais vous faire visiter cette île fascinante!

La forme de ce pays est une étoile à cinq branches. Dans chaque branche de l'étoile, on trouve une ville différente. Au Nord, se situe la ville des Gamers. Au Sud-Est, une prison d'Etat. Au Sud-Ouest, la ville des Mineurs. A l'Ouest, la ville des Marins constructeurs. Et à l'Est, on trouve la ville des Éleveurs. Au centre, on peut visiter la capitale qui se nomme la ville des Beaux Gosses. Elle est entourée d'une rivière. Pour accéder aux autres villes, il faut emprunter les bateaux des Marins constructeurs. A l'entrée de chaque branche de l'étoile, une porte permet de filtrer les arrivées. La porte des Gamers est en forme de manettes, celle des Eleveurs est couverte de laine de mouton en or, la porte des Mineurs est sertie de pierres précieuses. Pour entrer dans la prison, il faut emprunter une porte enflammée. Enfin, la porte des Marins est surmontée d'une gigantesque boussole.

Comme, je l'ai précisé, la capitale est entourée d'une rivière. C'est dans ses eaux que vit un monstre effroyable: Le Kraken! Il protège la ville des Beaux Gosses et seuls les bateaux des Marins constructeurs sont armés pour se défendre contre la bête. Ainsi, la capitale est protégée de toute intrusion.



ommençons par visiter la capitale : La ville des Beaux Gosses. Vous avez aujourd'hui le privilège de rencontrer le puissant Hirmélius, il va nous présenter

le fonctionnement de cet endroit :

- Bonjour à tous, heureux de vous accueillir. Je suis souverain du pays. Je loge dans la capitale.

La particularité de notre pays c'est que tous les habitants, même les animaux doivent tous être bien habillés, sous peine d'être envoyé en prison.

Les vêtements sont produits dans cette capitale. Pour les produire, nous ramenons la laine qui vient des Eleveurs. Toutes nos activités tournent autour des vêtements: fabrication des tissus, d'habits, livraison, vente. Nous fabriquons beaucoup de selles avec des peaux de mouton car comme moyen de transport, nous utilisons des dinosaures.

haque mois, la mode change. Pour changer de mode, mon conseiller envoie une lettre aux médias pour qu'ils la diffusent.

haque personne a le devoir de s'informer pour connaître les changements de mode. haque mois, je conseille aux habitants d'avoir un élément de couleur dans leurs accessoires ou dans leurs habits. Par exemple, ce mois de mars, tout le monde doit porter la couleur bleu. Les habitants auront droit à 3 jours pour se procurer les éléments de la nouvelle mode.

- Merci, puissant roi Hirmélius. Nous allons maintenant poursuivre notre visite en parcourant une première branche de l'étoile : la ville des Gamers. Voici M. Gamerly, professeur de la plus célèbre école de la ville, La School Game Fashion.



- Bienvenue dans la ville des Gamers! Ici, vos enfants apprendront plus vite et plus facilement que dans n'importe

quelle école!!! Tous les enfants des autres villes viennent ici pour s'instruire. Ils arrivent tous les matins en bateau à 10h et rentre à 19h. Ils sont obligés de venir à partir de 6 ans et ne seront plus admis après 20 ans. Notre ville est gigantesque, certaines écoles sont incrustées de diamants et autres pierres précieuses. Dans la ville, plusieurs panneaux publicitaires énormes montrent les meilleurs jeux de l'année. Les Gamers jouent à des jeux qui leur serviront plus tard. Comme Miner.io pour miner, Forest survivol pour se défendre, Boat simulator pour apprendre à construire des bateaux et à naviguer, Jail gardian pour former les gardiens de prison, Mouton simulator pour les éleveurs, BG simulator pour apprendre à s'habiller. Ils jouent 9h par jour, ainsi ils apprennent en s'amusant !!!

- Merci pour toutes ces précisions. Continuons notre visite. Nous voyageons dans l'île grâce aux superbes bateaux en titane, quasiment indestructibles des Marins constructeurs. Pénétrons dans leur ville.



Voilà la ville des Marins constructeurs. Tout comme le reste de la population de l'étoile, ses habitants sont bien habillés. Les hommes et les femmes

sont vêtus d'un costume blanc. Ils portent des épaulettes. Les boutons de leur veste sont incrustés de cristaux. Ils sont obligés de porter des lunettes de soleil tellement leurs vêtements scintillent. Traditionnellement, pour le déjeuner, ils adorent manger de la soupe de carotte et des chauves-souris. En effet, les carottes et la chair des chauves-souris sont reconnues pour leur forte teneur en vitamines bonnes pour la vue et pour protéger leur peau des scintillements de leurs bijoux. Ils se déplacent à dos de dinosaure et à bord de bateaux en titane pour résister au Kraken, le fameux monstre de la rivière. Chaque bateau porte un drapeau où est dessinée une boussole. Quand ils ne sont pas sur la rivière, ils se reposent dans des conteneurs aménagés en maisons. Leur activité est de transporter des personnes (Gamers, prisonniers), des matériaux (de la laine et de l'or, des vêtements de Beaux Gosses) et de construire des bateaux en titane.



- Poursuivons par la ville des Mineurs et leurs incroyables galeries souterraines remplies de toutes les pierres précieuses que vous pouvez imaginer.

Pour nous déplacer, nous utiliserons des chariots sur des rails en fer. A plus de cent kilomètres sous terre se trouve une pierre qui est une fusion entre le diamant, l'émeraude, le saphir, l'améthyste et la prismaire. Elle est gardée par un dispositif de sécurité infailible, à l'abri des voleurs.

Les Mineurs alimentent le pays en matières premières en pratiquant la vente de minerais et de pierres précieuses. Ils produisent également de nombreuses pioches en diamant pour extraire les minerais plus facilement. Accessoirement, ils pratiquent l'élevage de chauves-souris dans les grottes. Ils en vendent énormément aux Marins qui en sont friands.

Regardez comme leurs maisons sont jolies : elles sont en rubis. Les habitants sont de véritables artistes, ils sculptent des arbres en émeraude et leurs animaux de compagnie sont des petites statues en cristal. Trop mignon...

Les habitants de la ville travaillent sous terre, dans la mine. Cependant, leur tenue reste impeccable : ils portent un magnifique costume d'un noir profond. Ils utilisent une lessive spéciale à la recette secrète pour garder un noir éclatant.



- Mais voici que se profile à l'horizon, la prison ! Les murs sont en brique. Des barbelés empêchent de s'enfuir. La prison a trois étages. Bien sûr, vous ne

pourrez pas la visiter. Si vous venez bien habillé, vous n'aurez aucune raison d'aller en prison.

En 1958, le roi Hirmélius a promulgué des lois sur l'habillement. Le roi est aussi traditionnellement appelé Le Boss de la tenue ; il décide si une personne est bien habillée. Même les enfants et les animaux doivent l'être. Les « mal habillés » seront emprisonnés. Pour les moins de 20 ans (âge mineur dans ce pays), on donne des avertissements. Les parents sont responsables de la tenue de leurs enfants. Au bout de 35 avertissements, les responsables légaux vont en prison. Un adulte en infraction ira en prison au bout de 10 avertissements. En prison, on apprend à mieux s'habiller. Au départ, on distribue aux prisonniers des vêtements affreux pour les dégoûter de porter des tenues inappropriées. Ils prennent alors conscience qu'ils ont envie d'être bien habillés. Ils participent ensuite à des cours d'éducation de relooking. Les cours de relooking sont organisés tous les jours de 13h à 15h30. La promenade est de 18h à 19h. La cour fait 150 m². Chaque prisonnier a une chambre de 15m² et dispose d'une télévision qui diffuse en boucle la Fashion Week et la célèbre émission « Les souverains du shopping ». Quand on considère qu'une personne est au top de la mode, une fête de libération est organisée.



- Terminons notre visite en douceur, avec la ville des Éleveurs et leurs fabuleux moutons à la toison d'or. Ils sont très particuliers : à la place d'une

laine blanche, ils ont une laine d'or. La laine d'or est utilisée pour faire des habits et cette laine structure également la porte de la ville.

Les éleveurs habitent dans des maisons en bois et en pierre. Ils se nourrissent de fruits. Les sols sont recouverts de laine d'or, les habitants en possèdent tellement. Comme activités ils font de l'élevage et de l'agriculture. Ils se réveillent à 6 heures du matin. Ils nourrissent les moutons avec des herbes spéciales et c'est grâce à ces herbes que les moutons ont une laine d'or. Leurs vêtements sont cousus de fils d'or. Les lacets de leurs chaussures sont également faits de fils d'or.

- Notre visite est terminée. Avez-vous des questions ?
- Pourquoi est-ce que le souverain Hirmélius a-t-il un jour donné l'ordre d'être bien habillé ?



- En fait, c'est le Kraken qui semble avoir une préférence vestimentaire : il ne supporte pas les personnes mal-habillées, il les dévore. Du coup, être bien vêtu est un signe de reconnaissance. Pour le Kraken, les intrus sont dans des tenues inappropriées.

Autre question ?

- Mais au fait, d'où vient le Kraken ?
- La légende raconte qu'un poulpe aurait avalé une partie de la pierre précieuse, mystérieuse, conservée à présent dans la mine. Cela aurait provoqué une mutation génétique et le Kraken est né.
- A part les carottes et les chauves-souris, quels sont les traditions culinaires ? Qu'est ce qui est prévu au déjeuner ?
- Ne vous inquiétez pas, un bon repas est prévu : des cuisses de dinosaure (il paraît que cela a un goût de poulet), des pommes de terre cuites au charbon de la mine, un gratin de choux de moutons. Et pour le dessert un tiramisu aux feuilles d'or et aux pépites de chocolat.

J'en ai l'eau à la bouche. Allons nous restaurer.

Merci de votre attention !



FIN





Les élèves de 5^e6

Mme Vinet professeur de français

Mme Robillard professeur d'arts plastiques

Mme Médoc professeur documentaliste

collège Les Hauts de Blémont

Juin 2020



L'ÎLE DE YOSKO



Atelier d'écriture du livre à Metz



**5e2 - Collège du Justemont à Vitry-sur-Orne
2019-2020**

INTRODUCTION

Un jour, alors que l'île de Yosko était encore protégée par le pouvoir de la pierre d'Akua, nichée au centre du totem sacré, la foudre vint s'abattre sur lui, détruisant ainsi la pierre aux pouvoirs protecteurs.

En effet, grâce à celle-ci, l'île était invisible, nul ne pouvait la voir, elle n'apparaissait sur aucune carte et assurait également un équilibre certain entre les différents phénomènes climatiques extrêmes présents dans l'île. Ainsi ses habitants vivaient-ils en paix et en totale harmonie avec la nature.

Sans protection, les conditions climatiques risquaient de se déchaîner et de détruire toute l'île. De plus, elle devenait alors visible de tous et pouvait être convoitée par des marins ou des voisins peu scrupuleux.



Quelques jours avant la fête annuelle, la destruction de la pierre était une catastrophe car tous les habitants de Yosko devaient converger vers le centre de l'île où trônait le totem afin de le vénérer, comme chaque année lors de la fête de Kamauna.

Les habitants des quatre provinces devaient bientôt prendre la route pour rejoindre le centre de l'île pour apporter les offrandes traditionnelles pour la cérémonie :

Ceux de l'ouest apportaient une *diphyllaia grayi* ou fleur squelette.

Ceux du sud apportaient une *calceolaria uniflora*, une fleur à forme humaine.

Ceux de l'est apportaient une *pecteilis radiata*, une orchidée blanche qui a la forme d'une colombe.

Ceux du nord apportaient un diamant.

Le chef de Waktou, village du centre de l'île, décida alors d'envoyer son fils Akamaï Koahol, de treize ans chercher une pierre d'Akua. Ce garçon courageux, intelligent et déterminé, qui n'avait jamais perdu son sang-froid fut chargé

de se rendre dans le village de Konoa au nord de l'île, avant le début de la fête pour rapporter une nouvelle pierre pour le totem sacré.

Alaka donna ses instructions et des provisions à son fils qui partit sans tarder. En effet, une menace pesait déjà sur le

village et sur toute l'île... une jonque voguait non loin des côtes, lorsque celle-ci devint visible. Son capitaine, surpris et intrigué, décida alors de planifier une expédition pour accoster rapidement sur cette île inconnue.





CHAPITRE 1 - A L'EST : LA PROVINCE DE L'AIR

A l'est du pays se trouve la province de l'air où le vent est roi.

C'est dans la Province de l'air que le vent que l'on inspire est pur, même divin, on le nomme alizé.

En bord mer, les doux alizés se transforment en d'incroyables tornades, protégeant ainsi la province de toute intrusion étrangère.

Les habitants de Ka Waena sont très agréables et s'aident les uns les autres. Ils portent de légers et blancs linges brodés par les fines mains des artisans de cette région. Ils vivent dans des cheminées de fée posées sur des collines.

Ces derniers pratiquent comme activités l'arboriculture et l'élevage de papillons, non pour les manger, mais pour la pollinisation des arbres. La population prend soin de la nature et de sa biodiversité.



A Ka Waena, on aime cuisiner les aliments que l'on cultive.

Pour se rendre d'un endroit à l'autre, ils se déplacent uniquement à pied, et descendent de leur maison grâce aux lianes qui encerclent les cheminées des fées.

Lors des événements spéciaux, ils sont vêtus de leur tenue traditionnelle, le hankok : c'est une aérienne tunique colorée sur laquelle est brodée le symbole du vent. Les filles ajoutent à leur chevelure une sublime pectellis radiata, magnifique orchidée semblable à une colombe blanche qui prend son envol.

C'est dans cette tenue qu'ils participent à la fête annuelle qui se déroule dans la province centrale à la fin de l'été. Ils y apportent une partie de leurs récoltes, qu'ils partageront avec l'ensemble des habitants de l'île, et une pectillis radiata, symbole de leur région.

Le voyage jusqu'à la Province centrale dure deux jours. Ils passent tout d'abord par le « chemin des tornades ». A cet endroit, les vents se sont concentrés et forment de puissantes tornades. C'est alors qu'ils entonnent d'une même voix le chant sacré du vent, faisant ainsi cesser les alizés

tourbillonnants. Après cela, il faut traverser la splendide forêt de cerisiers en fleurs, où les alizés font danser les corolles parfumées.

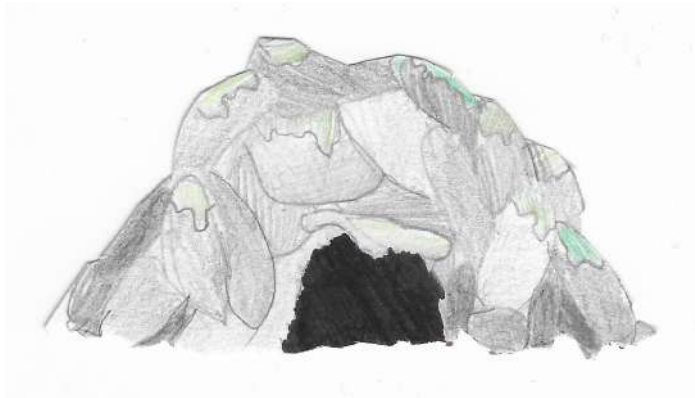
Arrivés sans encombre à Waktou, le village du centre de l'île, la fête pourra commencer.





CHAPITRE 2 - AU SUD : LA PROVINCE DU FEU

Habitant du Sud depuis des générations, la terre de feu est notre maison. Notre mode de vie est particulier, ainsi que l'endroit où nous vivons. Ma famille et moi faisons partie du peuple des Hanayas, peuple du Sud. Nous sommes environ deux-cent-cinquante habitants. Dans notre province, le beau temps et la chaleur durent toute l'année. Les fortes chaleurs provoquent régulièrement des phénomènes climatiques violents, comme des orages de foudre, des pyrocumulus et des tornades de feu. C'est pour cela que nous avons choisi de vivre dans des grottes fraîches et protectrices. Le soleil mordant crée beaucoup de sécheresse, l'écosystème est donc peu varié ; sauf au nord du village, on peut découvrir une immense forêt d'eucalyptus arc-en-ciel dont l'écorce a les couleurs du feu.



A Shisuhi, nous sommes des chasseurs-cueilleurs, c'est la forêt qui nous fait vivre, nous prélevons uniquement ce dont nous avons besoin pour vivre : des baies, des fruits, des fleurs, des champignons et des petits animaux ; s'y trouve aussi la fleur de feu, la *calceolaria uniflora*. C'est une fleur très rare, à forme humaine, qui a le pouvoir de guérir toutes les maladies. Elles poussent uniquement en été, c'est pourquoi nous partons en expédition pour la cueillir à ce moment-là.

Ce sont nos mères qui créent nos vêtements, leurs couleurs changent en fonction des métiers qui sont au nombre de six : les manays, les kyoshis, les raitis, les ishis, les ridas et les myojishans. Sur nos tuniques, elles ont brodé avec amour le symbole de notre peuple : le symbole du feu.

Pour nous déplacer, nous utilisons des luges faites d'écorce d'eucalyptus-arc-en-ciel, qui résistent au feu et à la brûlure du sol. D'ailleurs, il faudra s'en servir à l'occasion du départ pour la fête annuelle au village central.

Ma grand-mère me parle souvent de cette fête qu'elle affectionne tant et j'ai hâte d'y aller. Ce soir, à la réunion

présidée par le chef du village, nous allons organiser le voyage pour nous y rendre car la grande fête approche.

Le périple doit durer trois jours. Les luges sont prêtes, elles transporteront la nourriture que nous partagerons avec l'ensemble des habitants de l'île à notre arrivée. Tout le village de Shisuhi, quitte avec une pointe de regret nos grottes protectrices. Pendant la traversée de notre forêt nourricière et flamboyante, il faut trouver notre fleur guérisseuse : la calceolaria uniflora, un précieux cadeau pour tous nos amis.

Heureusement, nous la découvrons, nichée au pied d'un immense eucalyptus arc-en-ciel. Un peu plus tard, au sortir de la forêt, nous faisons face à un gigantesque pyrocumululus qui projette des éclairs de foudre et un peu plus loin, une tornade de feu nous menace.

C'est alors que le chant sacré du feu sort de nos poitrails à l'unisson, faisant ainsi cesser les éclairs et la tornade brûlante, même le terrible nuage se dissipe. La voie est libre, les Hanayas soulagés peuvent enfin poursuivre jusqu'au village central, où ils retrouvent avec plaisir tous les habitants de l'île.





CHAPITRE 3 - A L'OUEST : LA PROVINCE DE L'EAU

A l'Ouest, le village de Tinggi est un petit village lacustre, les habitants vivent dans des maisons flottantes sur un lac immense. Ils ont une spécificité : sur chaque porte d'entrée est gravé un petit poème :

« Toile de rosée

L'araignée a tissé

La lumière du matin. »

Ils y vivent depuis toujours, ils travaillent dur pour récolter les roseaux qui servent à la fabrication des îlots artificiels, des maisons et des barques.

Dans cette région ne poussent que trois fleurs :

La *Diphyllaia Grayi*, ou plus couramment nommée « fleur squelette ». A première vue des plus ordinaires, celle-ci possède une caractéristique unique, ses pétales blancs deviennent transparents comme du verre au contact de l'eau. Une fois secs, les pétales reprennent leur aspect initial. Il n'en existe dans aucune autre province.

Sur les bords du lac, pousse une autre plante, gigantesque, elle possède cinq pétales rouge ocre, cloqués de pustules crémeuses. La *Rafflesia Arnoldii* est surtout connue sous le nom de « fleur cadavre » car elle dégage une odeur nauséabonde de charogne qui attire mouches et moustiques. Cette plante carnivore évite donc aux habitants d'être importunés par les insectes.

La troisième fleur ne pousse qu'à l'état sauvage près du lac, la *Caleana Major*, haute d'une cinquantaine de centimètres. Sa petite taille et sa couleur rouge-violet l'aident à se fondre dans le paysage. Son apparence de canard joue un rôle dans la survie de l'espèce.

Les eaux du lac sont toujours limpides et riches en poissons, car elles sont alimentées par les nombreuses cascades qui descendent des montagnes voisines.

Il fait souvent très beau, car il n'y a que trente-six jours de pluie et quatre semaines de neige par an.

Au-dessus du village, à la mauvaise saison, flotte dans l'air un énorme nuage appelé *mammatus*. Il ressemble à un

gigantesque amoncellement de fleurs de coton, c'est lui qui apporte la pluie et la neige.

A la belle saison, des poissons géants volent au-dessus du village, ils protègent les habitants des moustiques et des intrus.

Les villageois se nourrissent des poissons qu'ils pêchent et ils mangent toutes sortes de fruits et de légumes qu'ils font pousser sur leurs îlots flottants.

Les résidents portent des tuniques, claires pour les femmes, foncées pour les hommes et orange pour les enfants, sur lesquelles les femmes ont brodé le symbole de l'eau.

Ils sont presque tous poètes et musiciens, ils fabriquent eux-mêmes leurs instruments de musique, avec les tiges des roseaux, qu'ils n'oublieront pas d'apporter pour la fête annuelle.

Le grand jour est arrivé, tous les habitants de Tinggi se mettent en route pour rejoindre le village central, afin d'assister à la fête de Kamauna. Ils apportent comme offrande leur plante fétiche, la fleur squelette, et une grande quantité de poissons afin de nourrir tous leurs amis.

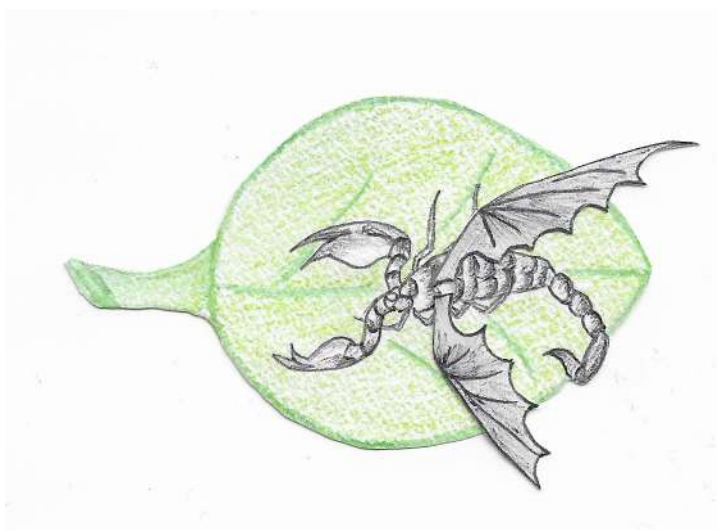




CHAPITRE 4 - AU NORD : LA PROVINCE DE LA TERRE

Tout au nord domine un volcan dont les éruptions se produisent une fois tous les deux mois. En aval du volcan se trouve Konoa, un petit village minier. Les maisons sont des trullis, constructions rondes à toit conique, faites de petites pierres grises, imbriquées les unes dans les autres, souvent noircies par les fumées du volcan tout proche dont la chaleur donne un avant-goût de ce que pourrait être l'enfer.

Malgré un climat aride, les habitants partagent leur territoire avec toutes sortes d'animaux, petits : des insectes, et grands : des fourmis et des scorpions géants.



Ils vivent en harmonie avec la faune et la flore. Les habitants se déplacent à dos de scorpions ailés ou à dos de fourmis. Ils prennent soin d'arbustes qui se nourrissent de l'énorme quantité de minéraux présents dans le sol. Ils utilisent les fleurs, telles que les orchidées, et le venin de fourmi et de scorpion pour concocter un élixir de jeunesse éternelle.

Les terres du village permettent uniquement la culture de légumes racines, le plat le plus typique de la région est donc une soupe aux légumes racines et aux mille épices. Celles-ci sont données par la tribu du feu quand ils se croisent à la fête annuelle.

Généralement, les hommes du village sont torse-nu pour mieux supporter la chaleur du volcan. Ils portent des pantalons résistants et très souples ainsi que des sandales de cuir. Les femmes portent un corsage et une jupe faits d'un tissu qui protège la peau de la chaleur. Pour ce qui est des tenues de la fête de Kamauna, tous les habitants se vêtent d'une longue tunique sur laquelle est brodé le symbole de la terre, symbole de leur province. Ils portent une besace emplies de poudres colorées, issues du broyage des minerais. Ils ne mettent rien à leurs pieds.

Les deux seuls métiers dignes de la région sont les métiers de mineur et de marchand. Tous les hommes sont mineurs ou marchands et toutes les femmes cultivent la terre aride.

Les mineurs, les plus aguerris, utilisent un véhicule permettant de voguer sur la lave du volcan, dans l'éventualité où un minerai précieux se situerait de l'autre côté du lac de lave.

Ce peuple sympathique et aimable est dirigé par un chef du nom d'Alaka, il a été choisi car il est aimé et respecté de tous. Élu à la majorité des voix, il a pour but de guider le peuple en cas de famine et d'éruption volcanique. Mais le chef a aussi pour rôle de régler les petits problèmes entre voisins.

L'instrument favori de la province, le « Drum », est un tambour fait à partir de peau tendue sur un cadre en pierre taillée que l'on frappe avec deux petites pierres lisses, il est utilisé lors des fêtes.

Chaque année à la saison aride, ils effectuent une marche pour se rendre au centre de l'île pour vénérer le totem sacré où repose la pierre d'Akua, la pierre la plus rare et la plus précieuse qu'ils puissent trouver au cœur de leur volcan.

Mais avant de partir, une compétition est organisée : la course aux pierres précieuses.

Le principe est simple : dix habitants du village de plus de dix-huit ans, les moins fortunés, sont invités à participer à cette grande course dont le but est de récolter le plus de minerais rares en soixante-seize heures. Le gagnant empochera alors tout ce que les autres auront récolté et pourra en faire ce qu'il veut.

Cette année, Darubo le fier a 18 ans, il peut enfin prendre la place de son défunt père à la course aux pierres précieuses ; avec une seule idée en tête : honorer son père en gagnant cette course.

Darubo est de bonne taille, ses muscles sont sculptés comme un artisan sculpte la glace, ses cheveux sont épais, longs et noirs comme le charbon de bois, de petits yeux noirs révèlent l'agressivité de son visage.

Par ailleurs, il est franc et d'humeur joviale avec tous les habitants de son village. Il peut néanmoins être contraint de plonger dans de longues réflexions lorsque l'heure est critique.

Il enfile sa tunique de cuir, accroche à sa ceinture une belle gourde que sa mère a fabriquée. Elle contient de l'eau qui a une haute teneur en minéraux, suffisamment pour permettre à celui qui la boit de diminuer sa fatigue, très pratique

lorsqu'il sera épuisé. Pour finir, il place dans sa besace son fidèle grappin de spéléologue.

Il est invité par le maire et les moines du village à rejoindre les concurrents. Les moines ont pour rôle de comptabiliser les pierres récoltées par les participants, car, dans cette partie du pays, seuls les moines savent lire, écrire et compter.

La compétition va bientôt commencer. L'heure est venue pour Darubo d'affronter le volcan. Les dix compétiteurs se positionnent sur la ligne de départ, prêts à se rendre aux endroits qu'ils savent idéaux pour récolter le plus de minerai. Le gong retentit, tous les participants se ruent vers les hauteurs du village, le jeune homme, plus rapide que les autres, récolte son premier minerai : de l'opale. Certes, celui-ci a une assez faible valeur marchande mais on en trouve à foison dès que l'on quitte le village. Darubo met le minerai dans sa grande besace et continue son chemin.

Les deux premiers jours sont passés, il fait le compte de ce qu'il a amassé. Trois opales, deux topazes, cinq saphirs, un ambre, quatre rubis, six émeraudes, une pierre de Bismuth et neuf silex.

Au loin, le jeune homme aperçoit tout un filon de diamants argentés, le plus beau minerai de tout Konoa. Le seul problème, c'est ce lac de lave qui les sépare. Darubo

réfléchit, comment peut-il atteindre ce minerai qui fera pencher la balance en sa faveur ? Soudain, il se souvient que les mineurs les plus expérimentés ont inventé un moyen de transport capable de voguer sur la lave et de rouler sur la pierre, ils l'ont appelé « Voiture de la montagne ».

Il retourne au village, loue une de ces machines et retourne au lac de lave. L'intrépide traverse alors le lac avec aisance puis escalade la paroi rocheuse, à l'aide de son fidèle grappin de spéléologue, qu'il avait déniché dans un petit commerce du village. Il récolte le précieux minerai et trouve, à sa plus grande surprise, parmi les diamants, une somptueuse pierre d'Akua.



Le gong retentit, la compétition est terminée, tous les participants regagnent le village.

« Le grand gagnant est : Darubo, le fier ! » proclame le jury de la course.

L'adolescent a gagné cette importante compétition grâce à l'énorme diamant et à la pierre d'Akua qui ont fait fureur auprès des juges. Il avait su mettre son intelligence à profit et surtout honorer la mémoire de son père.

C'est à ce moment précis qu'arrive Akamaï Koahol ; le jeune garçon explique la situation : le totem sacré de l'île endommagé et la pierre d'Akua détruite.

Alertés, tous les habitants se préparent rapidement et prennent la direction de Waktou, en compagnie d' Akamaï Koahol.

Sur la route, chaque membre du village va à la rencontre de l'heureux gagnant, pour le féliciter d'avoir sauvé l'île et l'ensemble de ses habitants, il est heureux comme un enfant.

Tous les habitants de la province du nord portent leur tenue traditionnelle et apportent avec eux les offrandes et la pierre sacrée d'Akua.

Arrivés au village central, toute la population de Yosko qui les attend, acclame le héros puis les enfants, en chœur, récitent le haïku sacré en son honneur. Il a sauvé les cinq provinces d'une fin certaine.



ÉPILOGUE - LA FÊTE ANNUELLE

Le totem est réparé par les cinq chefs de villages ; la nouvelle pierre d'Akua est remplacée par Darubo lui-même.

Après une incantation divine, chantée à l'unisson par l'ensemble de la population de Yosko, la magie opère. L'île redevient invisible et les phénomènes climatiques extrêmes se déchaînent alors au large de l'île.

La jonque qui se trouvait à quelques mètres de là, est alors le jouet des éléments : les alizés se déchaînent, la foudre s'abat sur le mât du bateau qui prend feu, le corail noir dégage du phytoplancton phosphorescent qui consume la coque du navire qui prend feu et une tornade s'approche à grand pas. L'équipage terrorisé ne comprend plus rien, l'île a subitement disparu et l'enfer s'ouvre devant eux.

Pendant ce temps, la fête annuelle débute sur l'île.

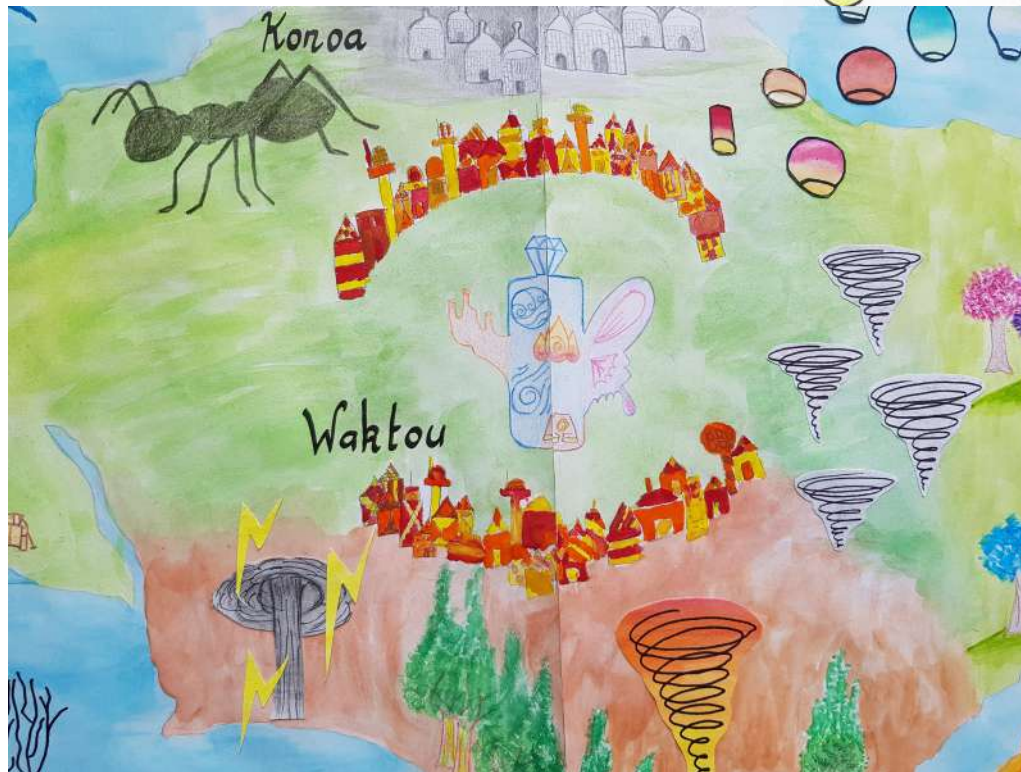
Ce soir-là, tous les habitants ont revêtu leur tenue traditionnelle, ils déposent leurs offrandes au pied du grand totem, composé des quatre éléments : l'eau, le feu, l'air et la terre ; il symbolise l'unité de l'île et l'équilibre des éléments.

Puis ils festoient gaiement, chantent et dansent.

La fête se termine en apothéose avec la cérémonie des quatre couleurs : le bleu pour l'eau, le blanc pour l'air, le rouge orangé pour le feu et le brun pour la terre, où chacun jette en l'air des poudres de minerais colorées qui retombent sur tous les participants, dans de grands éclats de rire. Une fois le stock de poudres épuisé, vient alors le moment du gigantesque lâcher de lanternes, mélange de couleurs et de formes, dans le ciel étoilé.



Lâcher de lanternes de la fête annuelle



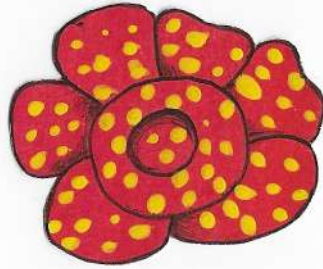
Waktou, village central de Yosko



Totem protecteur de Yosko



Cheminée de fée de la province de l'air



La Rafflesia Arnoldii, fleur de la province de l'Est



Habitations de Waktou



Eucalyptus arc-en-ciel de la province du feu









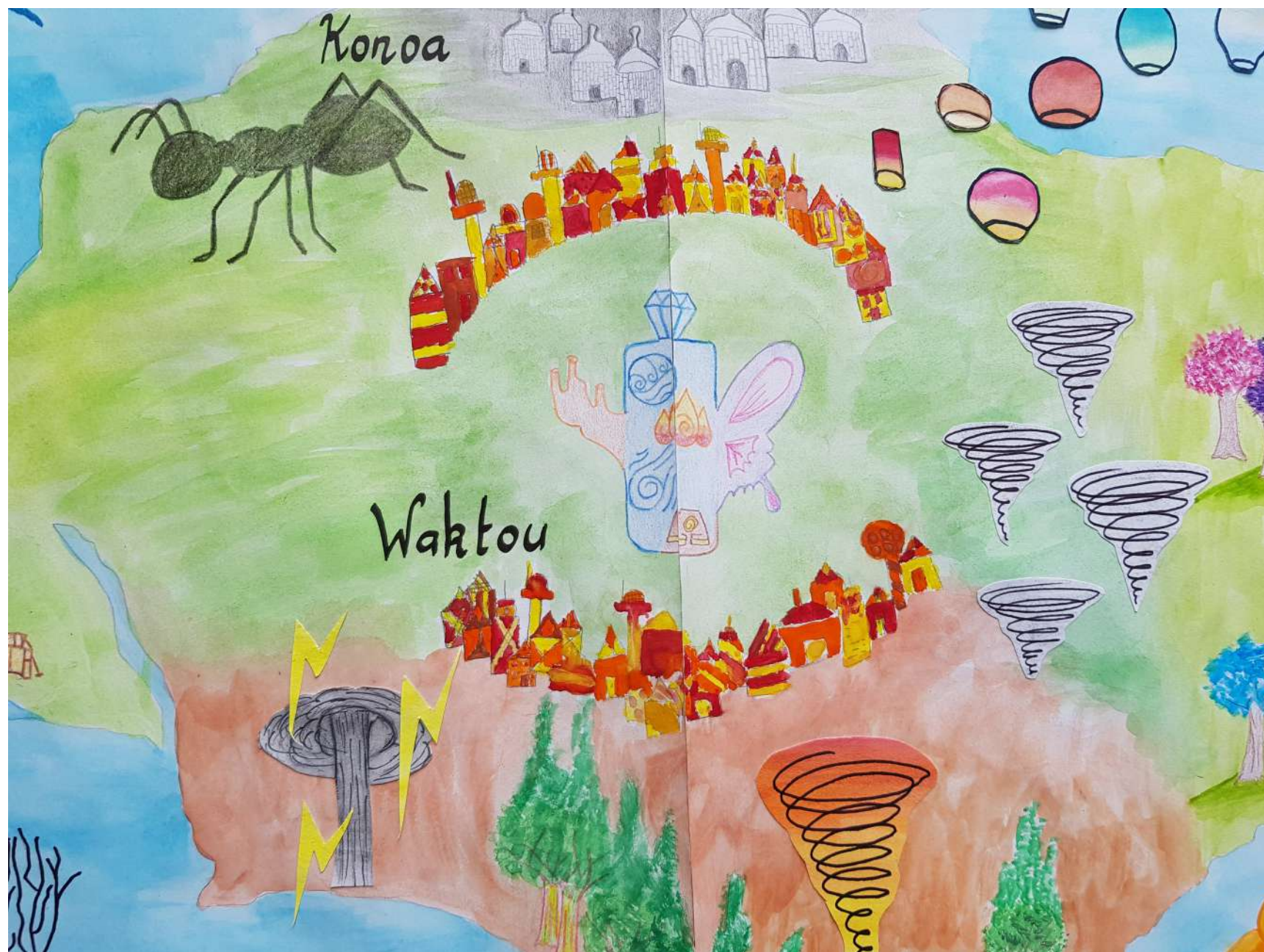
Ile de Yosko

Konoa

Wakto

Tinggi





Les élèves de la classe de 5ème2 :

AISSAOUI Neyla , BAZZANI Olivia, BEDHOUCHE Louna, BELLONI Maureen, BIEDERMANN Loïc, BOUCHAKOUR Jahine, CASUSO Emma, DELAFOUGE--CAMUT Alexandre, DIASIO Ciara, DINHOF Clara, DJENADI Elias, FALLETTA Matteo, FUZELIER Loreen, GASI Adem, GISMONDI Noa, KOUKI Zaccharie, MAIOLO Léo, MASSINI Laureen, MONTEROSSO Louca, MUSTO Camille, PATTI-CARASCO Emmy, PEYROMAURE-DEBORD Amélie, RUEL--RAMOS Joshua, SAEZ--TALEB Melvyn, SCHARFF Chloé, SCHIKOWSKI Emma, SEGUER Nahila, SOYER Dyllan, TUCCI Loréna, VERCUCQUE Ambroise,

ainsi que leurs enseignants

remercient chaleureusement l'équipe du *Livre à Metz* d'avoir rendu ce projet possible.

