

La Quête

De La

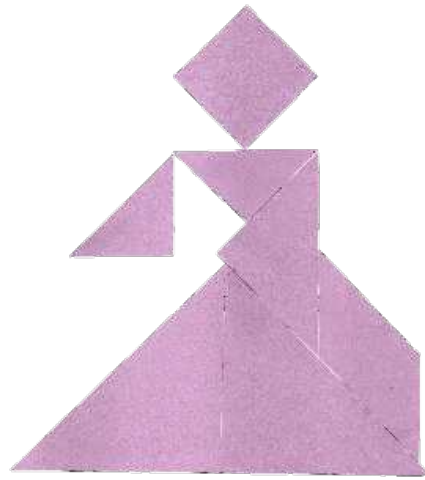
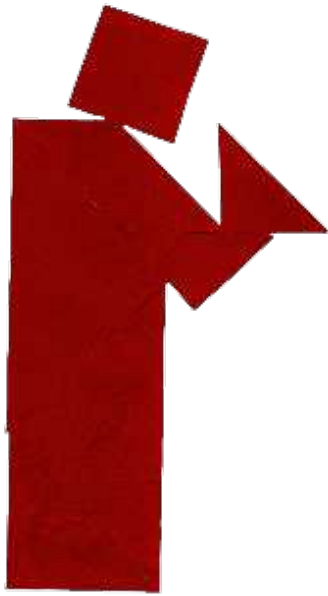
Pomme

d'OR

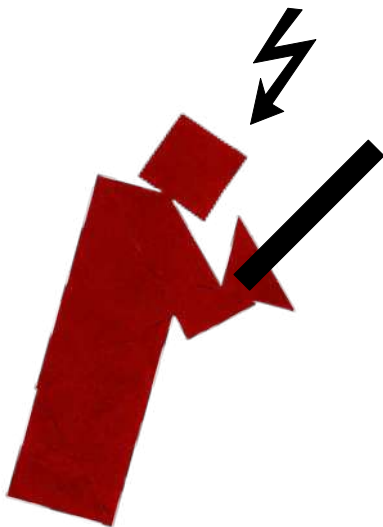
Classe de 6^{ème}1 Collège Sainte-Marie-aux-Chênes
Mme Kryskowiak - Mme Puck
Mme Burger - Mme Brolo
Festival du Livre à Metz
Année scolaire 2021/2022



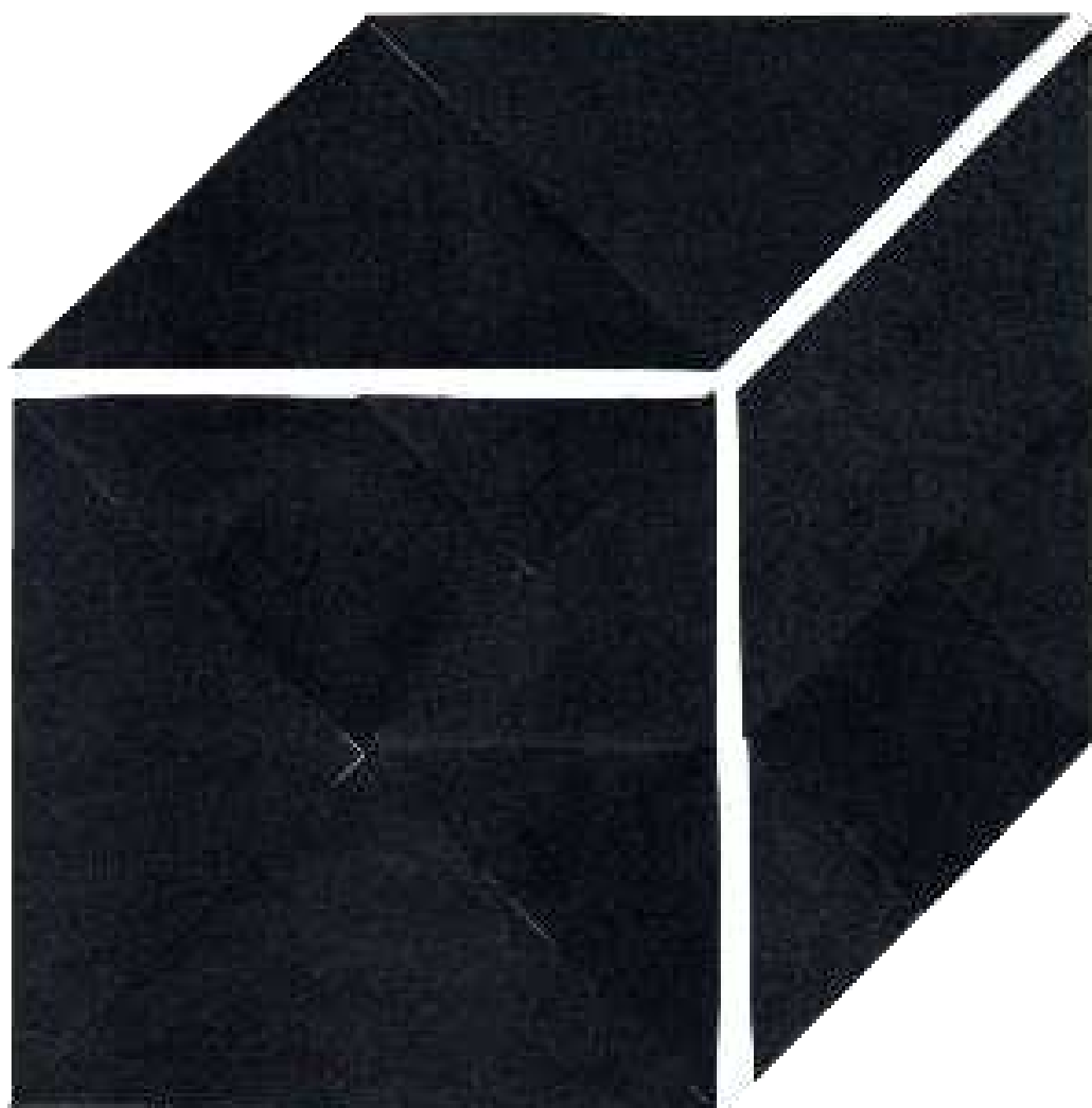
Il était une fois au pays de Tangrammia



Un mage qui était tombé amoureux de la princesse Tania, héritière du trône. Or la princesse le rejeta car il ne savait pas danser. Il était incapable de mettre un pied devant l'autre sans tomber, un vrai maladroit !

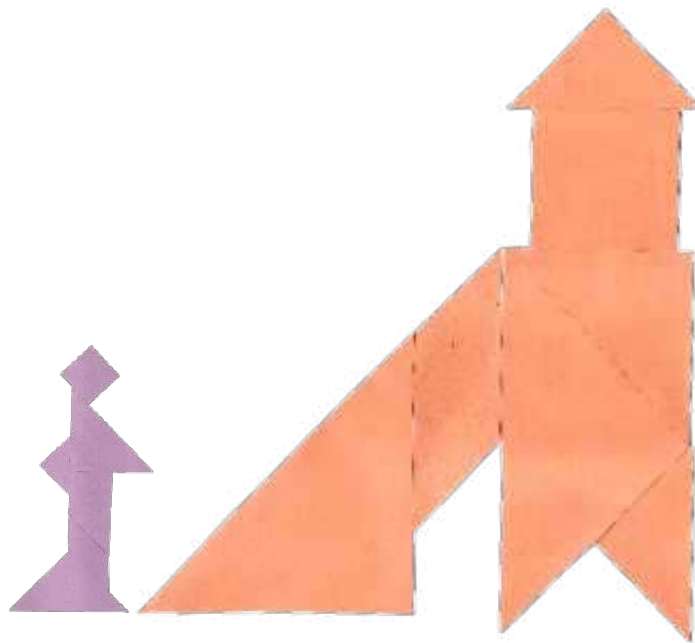


Le mage, furieux, enferma tous les villageois de Tangrammia dans un Grand Cube Noir.

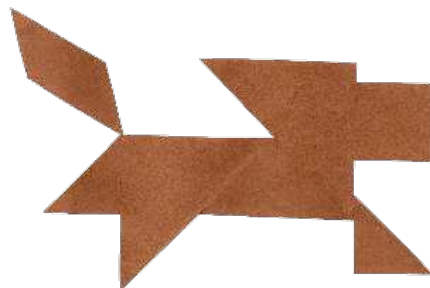




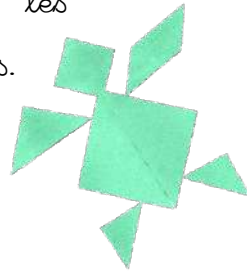
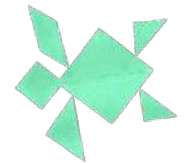
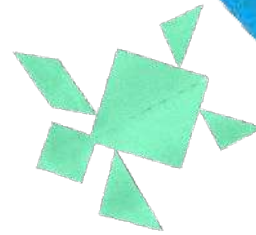
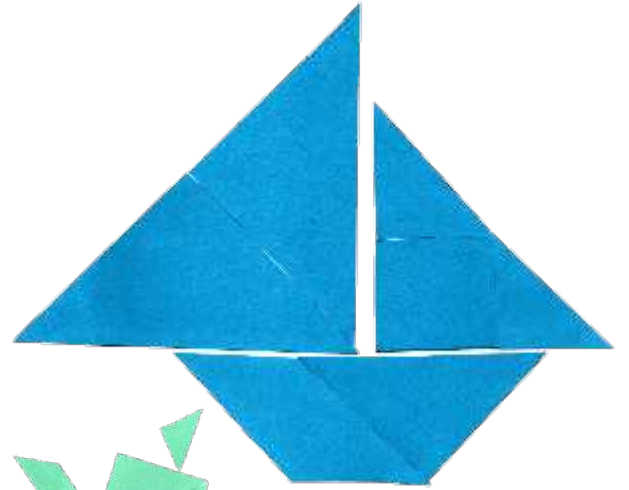
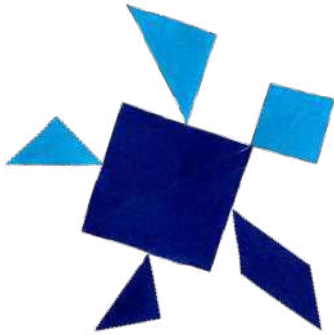
Puisque la princesse se refusait à lui, il décida qu'elle régnerait sur un royaume déserté de toute vie. Puisqu'elle lui reprochait de ne pas savoir danser, il l'empêchait ainsi de trouver une personne avec qui valser. C'est ainsi que tous les Tangrammiens se retrouvèrent prisonniers et coincés étroitement dans le Grand Cube Noir. Pas moyen de sortir de ce lieu car le mage vexé avait jeté un terrible maléfice d'enfermement que personne ne pouvait contrecarrer.



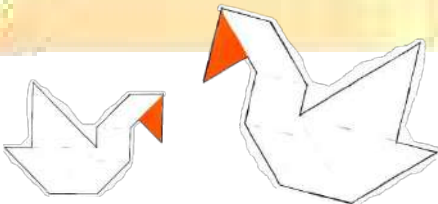
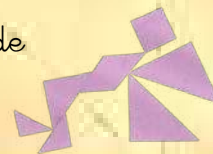
La princesse se réfugia dans son château et y pleura de longues heures. Elle pleura tant que son fidèle compagnon à quatre pattes partit à la recherche de la marraine de Tania.



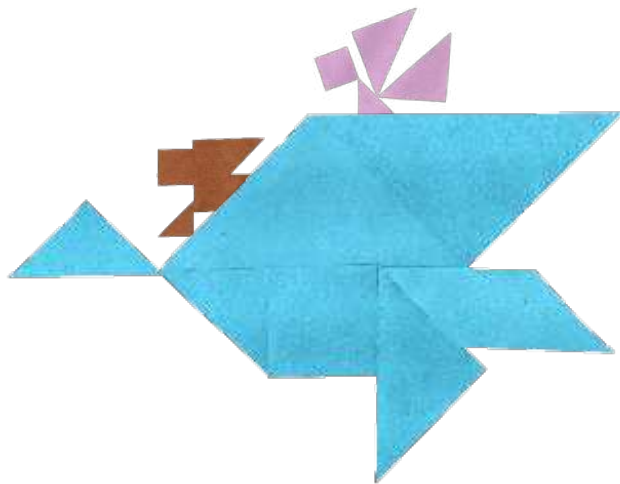
Le courageux
toutou parcourut
des lieues et des
lieues avant de
découvrir que la
marraine de la
princesse était
partie en
croisière à bord
d'un voilier afin
d'observer les
tortues marines.



Il interpela la
marraine lors
d'une escale sur
une île qui était
recouverte de
sapins.



Comme la marraine de la princesse était une fée, elle voyagea à dos de cygne vers Tangrammia avec à ses côtés le chien de Tania. Elle regagna le royaume avant la fin de la journée.



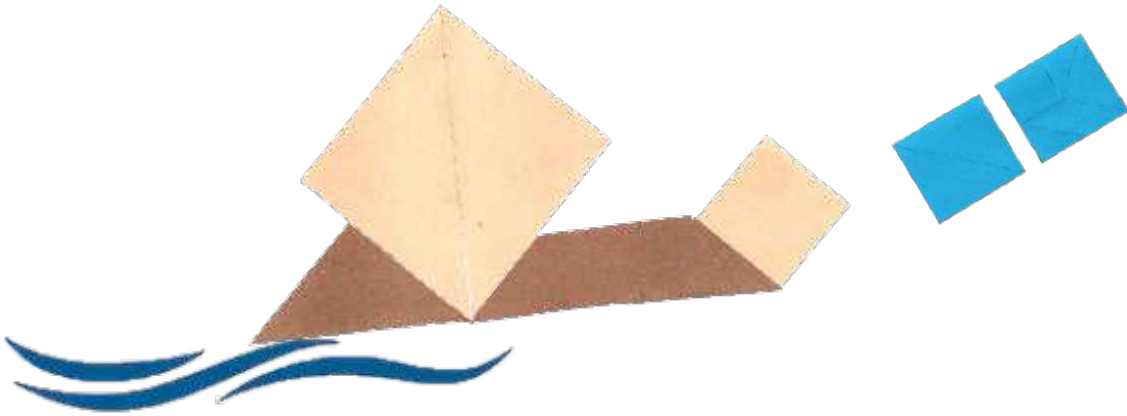
La fée marraine trouva sa filleule éplorée devant le G.C.N., le Grand Cube Noir. Aucun moyen de l'ouvrir, aucune prise. Rien. Personne avec qui tournoyer sur une musique entraînante. Toute la nuit, la fée chercha un moyen d'ouvrir le G.C.N. Elle sortit son vieux grimoire de son sac de voyage, l'ouvrit et essaya de trouver une incantation ou une potion magique qui pourrait annuler le maléfice du mage.



À l'aube naissante, épuisée, elle mit le doigt sur une très ancienne chanson de sorcières qui permettait de délier les langues et de faire avouer les plus sombres secrets. Elle adapta le texte et remplaça quelques mots. Elle prépara également une décoction à base de *Vitis Vinifera* et de *Thymus Vulgaris*. Elle y ajouta trois larmes de lune et un crin de licorne centenaire. Elle vaporisa le précieux liquide sur le GÉN et entama sa mélodie magique.



Hugram l'escargot sortit de la grosse boîte et s'étira.

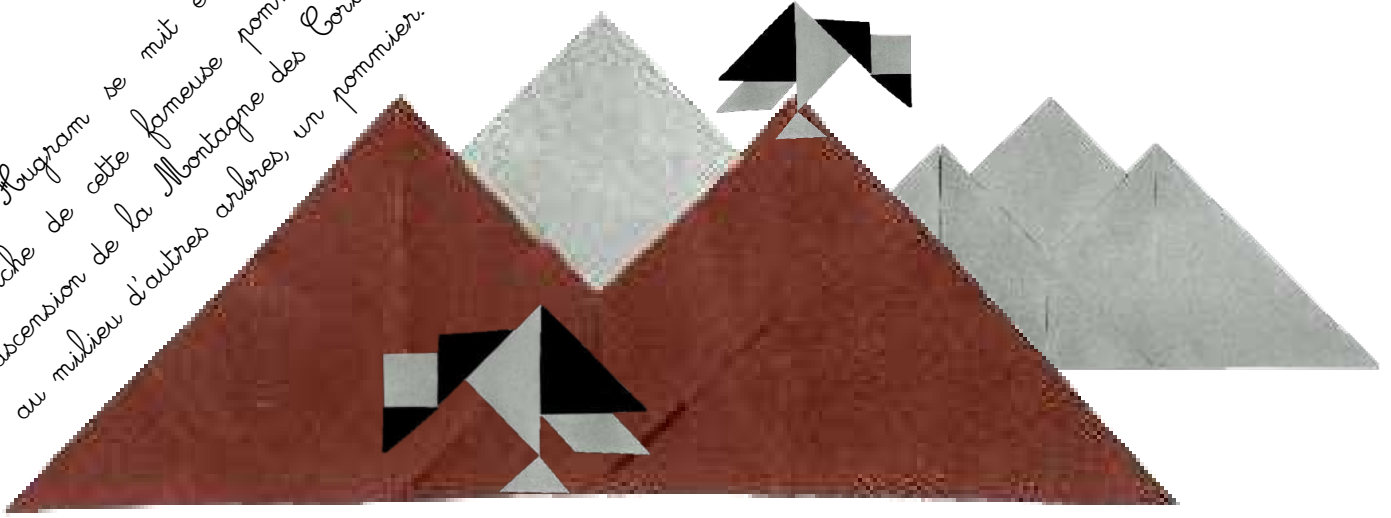


Il bava et fit même quelques bulles de bonheur. La fée et la princesse Tania lui exposèrent la situation. Hugram fut tout heureux, et il en profita pour créer une énorme bulle baveuse.

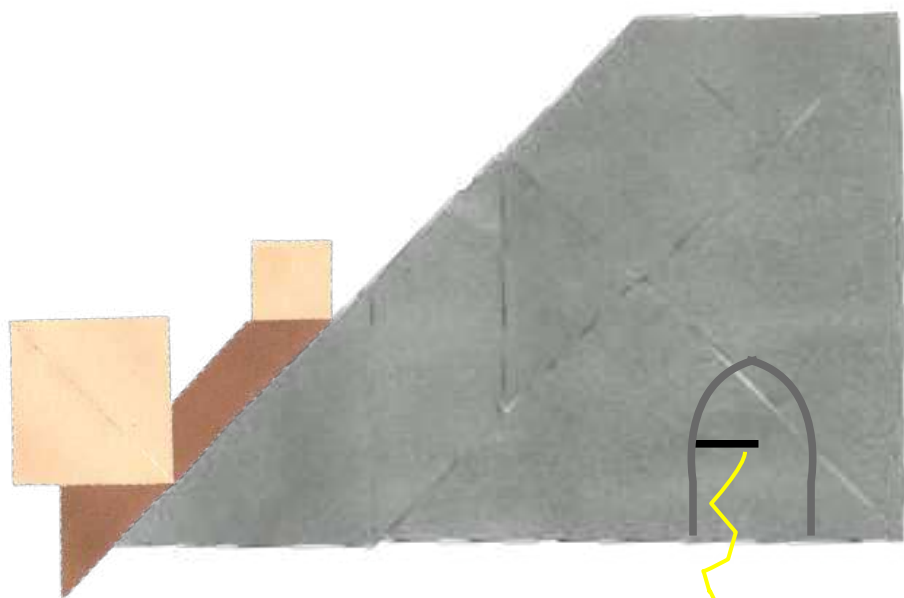


Il apprit à ses bienfaitrices que tous les villageois enfermés avaient entendu le mage se vanter. En effet, alors qu'ils étaient tous bien rangés dans le G.N., ils avaient ouï le vilain magicien. Ce dernier affirmait que jamais personne ne saurait que seule une pomme enchantée pourrait faire disparaître le G.N. Il avait été bien présomptueux et ne se doutait pas que ses paroles étaient audibles à l'intérieur du G.N.

Alors Hugram se mit en tête de partir à la
recherche de cette fameuse pomme enchantée. Il fit
l'ascension de la Montagne des Corbeaux et découvrit,
au milieu d'autres arbres, un pommier.



Il observa l'arbre fruitier et constata qu'il était bien garni ; il y avait beaucoup de pommes sur les branches de l'arbre qui ployaient sous le poids. Laquelle choisir ? Elles étaient toutes identiques ! Hugram était extrêmement fatigué par sa longue marche qu'il venait d'accomplir, il alla donc se reposer quelques instants à l'ombre d'un grand rocher. Il n'avait même plus assez de force pour faire une bulle. Son espoir de délivrer les Tangrammiens était au point mort. Il s'endormit.

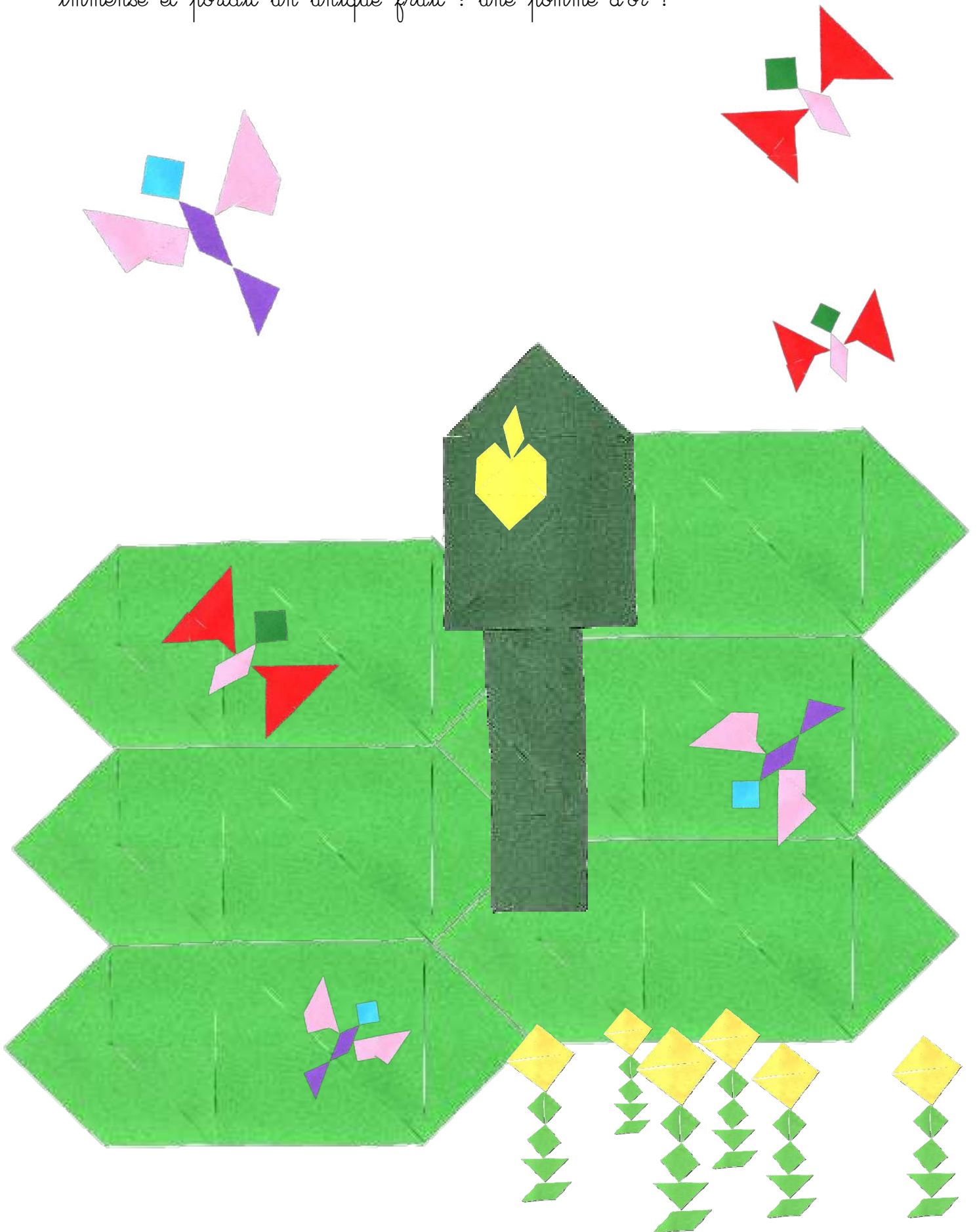


Mais son repos fut de courte durée, car il sentait malgré sa carapace quelque chose qui le dérangeait dans le dos.

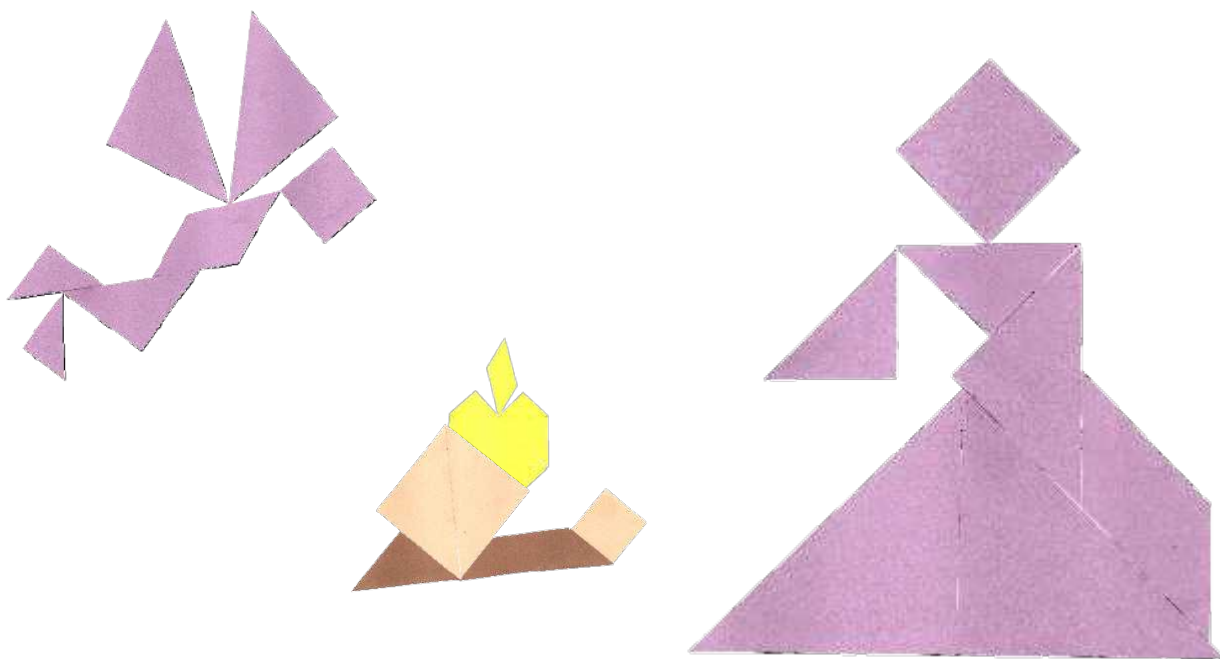
Alors, il regarda et découvrit une corde cachée dans l'ombre du rocher.

Il tira ce qui était en réalité une bobinette et la chevillotte cherra.

Une porte s'ouvrit dans le rocher et Hugaran pénétra dans une prairie magnifique. Un seul arbre trônait au milieu de cette prairie. Il était immense et portait un unique fruit : une pomme d'or !



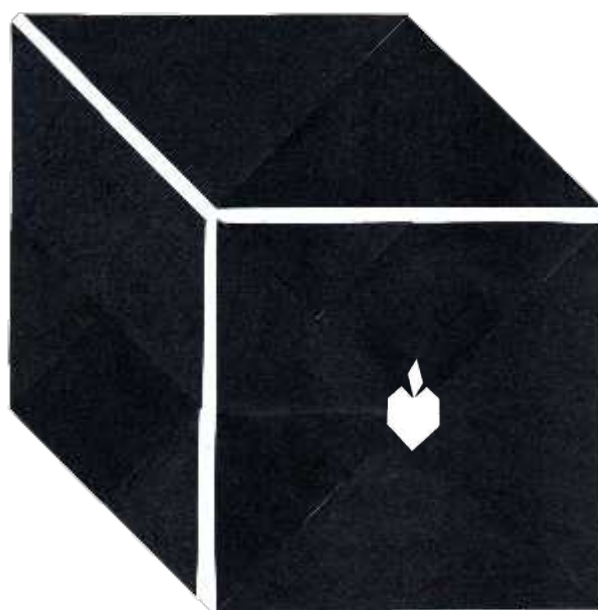
Audacieux, il grimpa à l'arbre et arriva jusqu'au fruit qui était magique. Dès qu'il toucha la pomme dorée, il se retrouva transporté par magie devant le G.N. La princesse Cania fut très surprise de le voir revenir avec à ses côtés une pomme d'or.



et finirent par découvrir un empiècement
en forme de pomme dans le G.N.

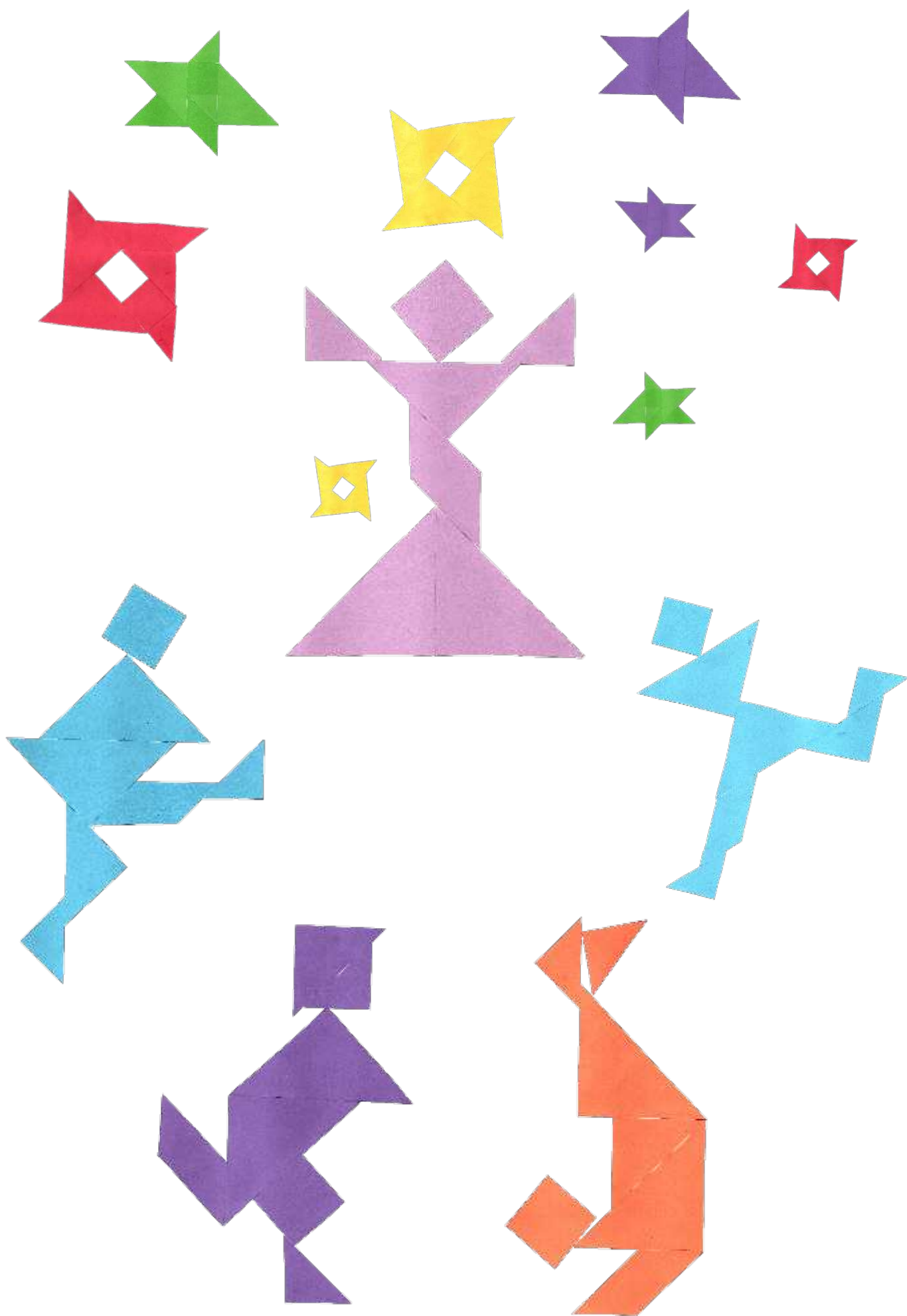


Ils cherchèrent comment se servir
de ce fruit aux pouvoirs magiques

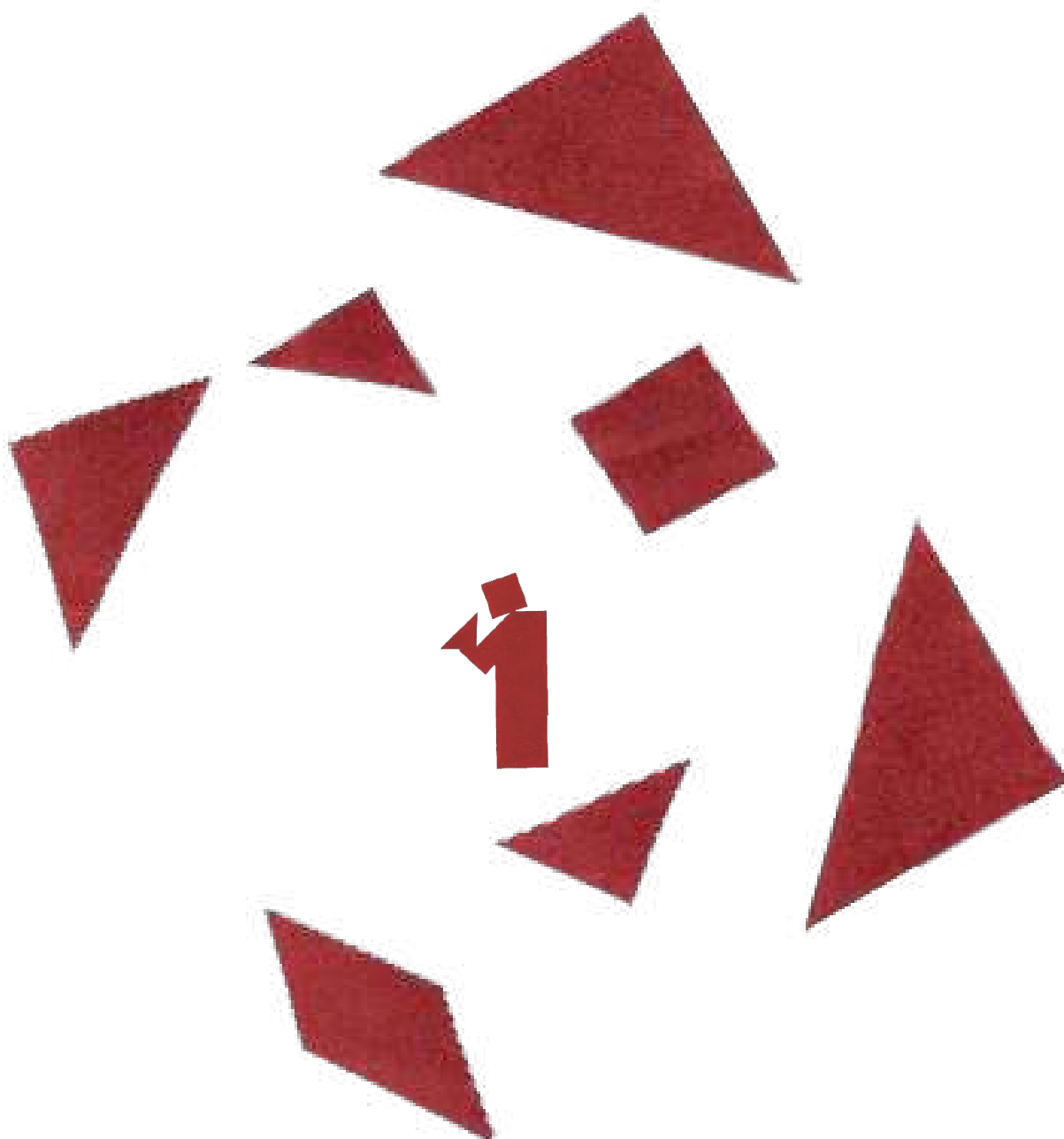


Ces deux imbriquaient la pomme d'or
dans la forme et une explosion
d'étoiles multicolores se produisit.





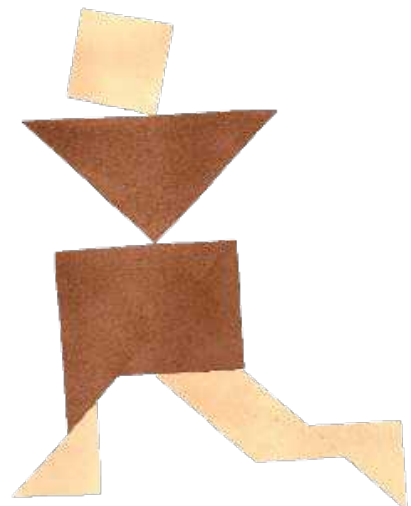
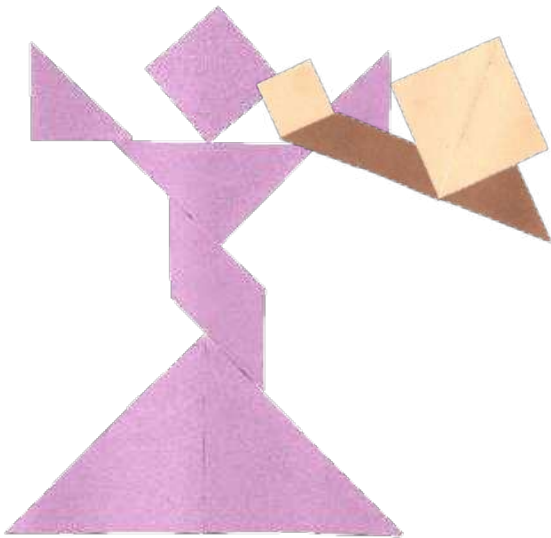
En découvrant tous les Tangrammiens libérés du GÉN, le mage maléfique se décomposa en une multitude de formes sans vie.



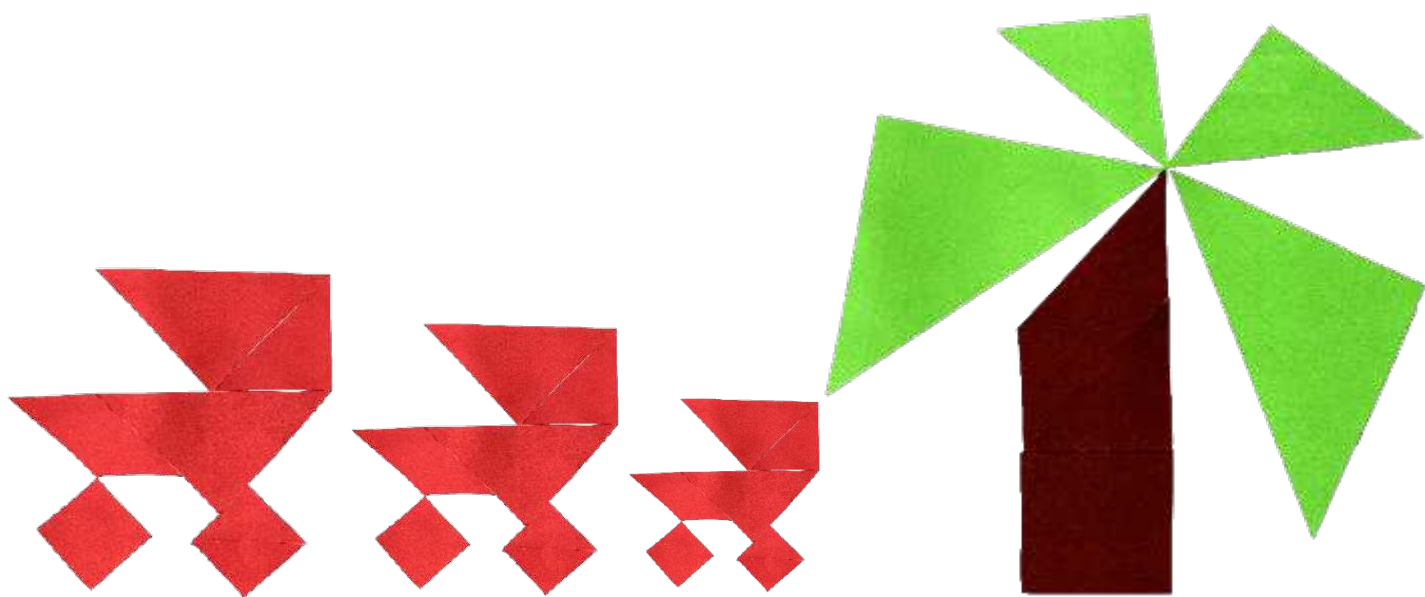
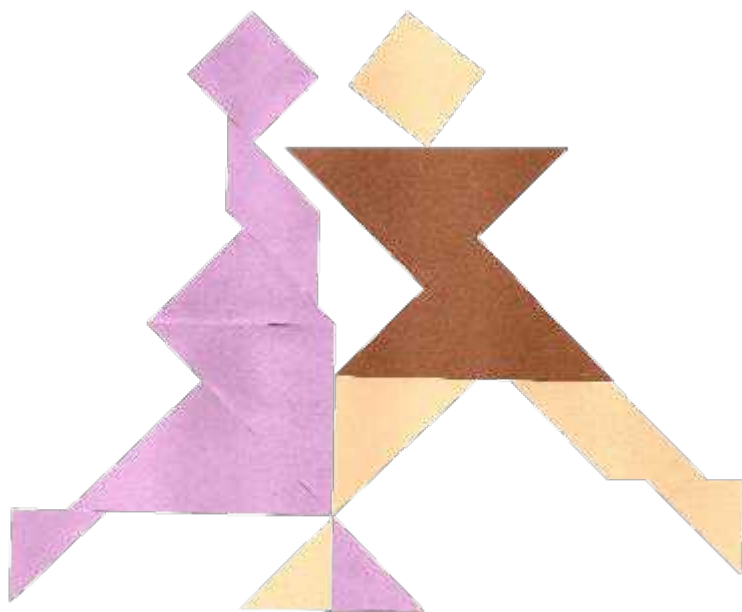
Au pays de Cangrammia, la princesse Tania organisa un grand bal où tous ses sujets furent invités.



On dansa toute la nuit. Elle embrassa Hugram l'escargot pour le remercier d'avoir sauvé son royaume. Ce dernier se transforma en un vaillant prince.



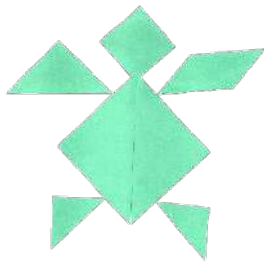
Ils se marièrent, firent la fête et eurent beaucoup d'enfants.



Trombinoscope

des formes géométriques réalisées
par les élèves de la classe de 6e1

AGUS-MESSMER Ilana

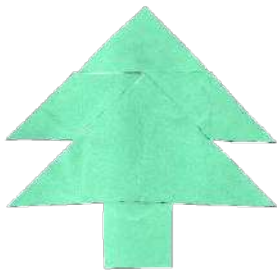


une tortue marine verte

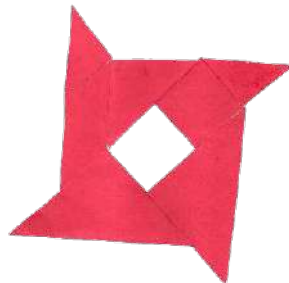


la note de musique rose fuchsia

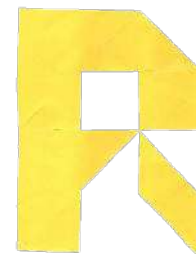
BENOIT-SALVY-MESSMER Eva



un sapin

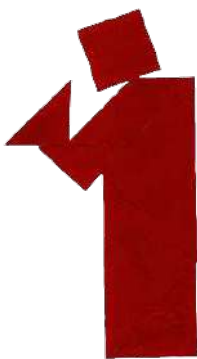


l'étoile rouge



la lettre R

BLANCHARD Maël



le mage



l'arbre à la pomme d'or

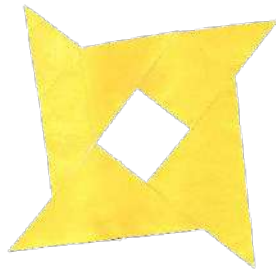


la lettre Q

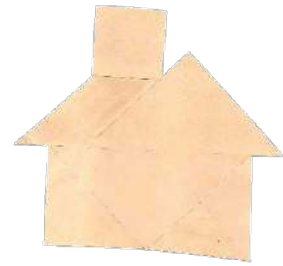
DANTANT Maëva



le sac de voyage



l'étoile jaune



la maison beige

GASMAN Gaëtan

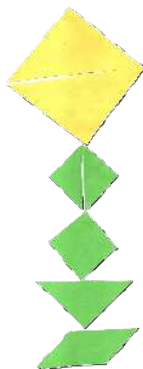


la montagne de premier plan



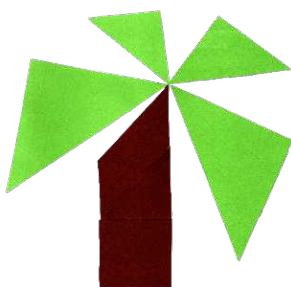
les notes de musique bleue et rose clair

GEORGE Matys

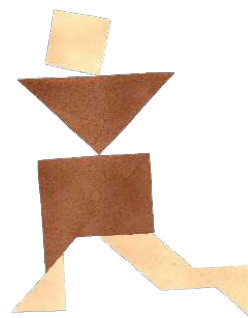


la fleur

GOMEZ Kelia

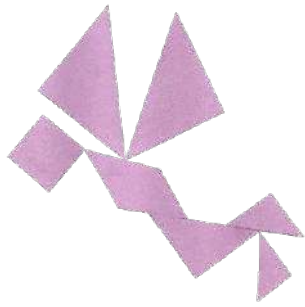


le palmier

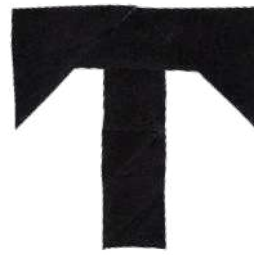


le prince à genou

HUMBERT Elsa



la marraine la fée



la lettre T

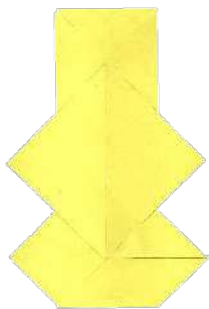


le grand chaudron

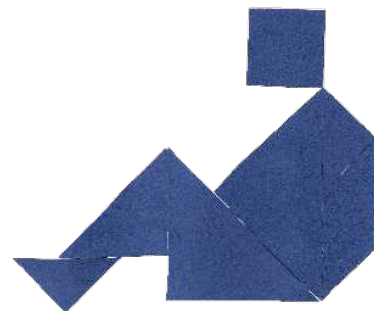


le petit chaudron

JUNG-COISNON Chloé

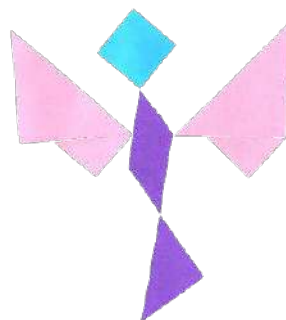


la fiole jaune



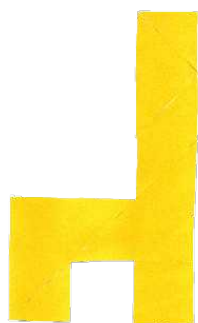
le villageois assis

KRAUS Pauline

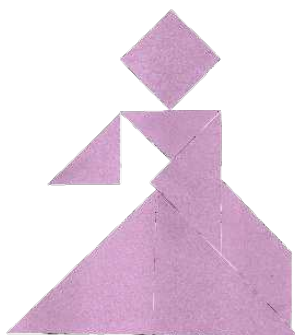


la libellule

KROLAK Naomie



le trône

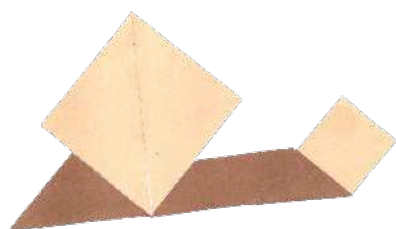


la princesse du début du conte

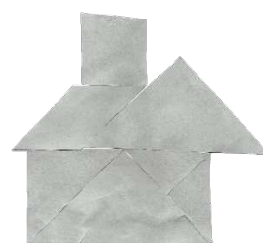


la lettre P

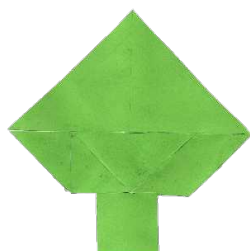
LANNERS Theo



l'escargot



les maisons grises

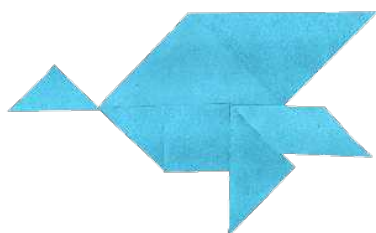


l'arbre aux pommes rouges



la prairie

LAURENÇOT Chloé

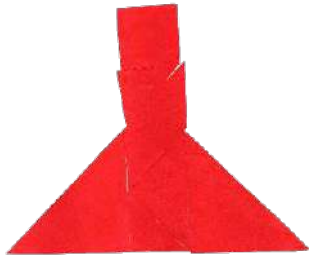


l'oiseau volant

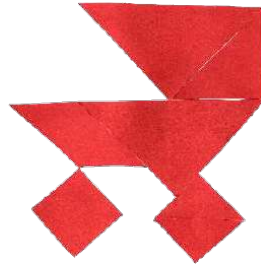


les bulles de bonheur

MAUGENEST-SOKOL Nathan

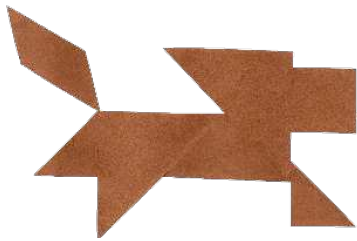


la fiole rouge



le landeau

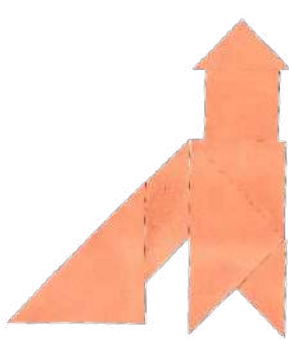
MITIDIERI Enzo



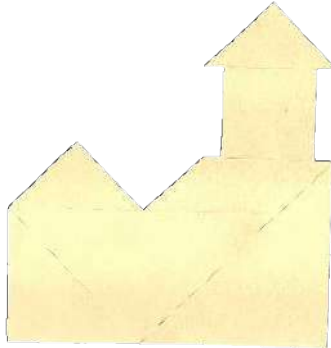
le chien



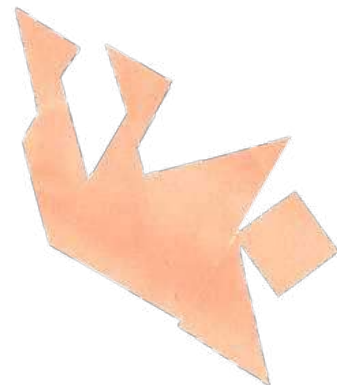
la montagne d'arrière plan



la tour



le château

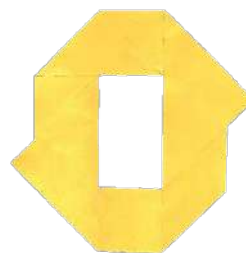


le villageois qui tombe

ORLANDO Lola

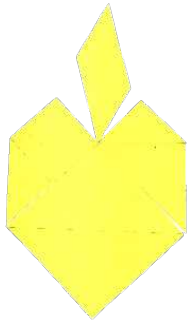


l'île

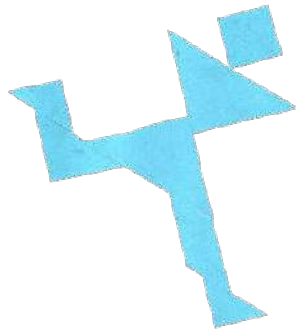


la lettre O

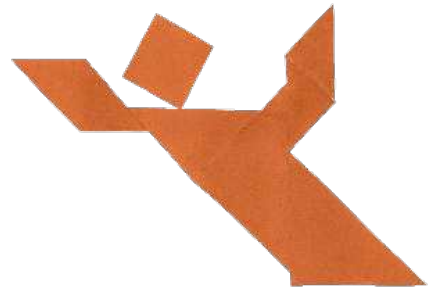
POUSSELER Maxime



la pomme d'or

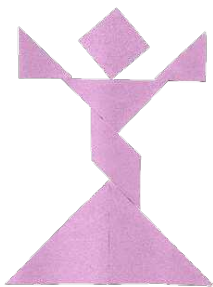


un villageois heureux

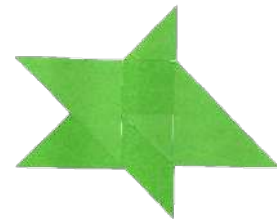
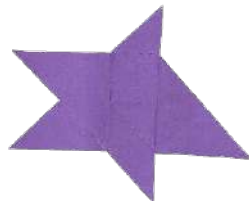


le villageois à la renverse

PRELLA Ava



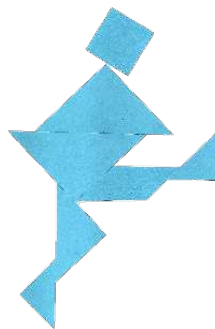
la princesse heureuse



les étoiles violette et verte



la princesse triste



un villageois qui saute

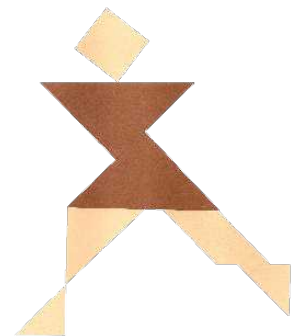
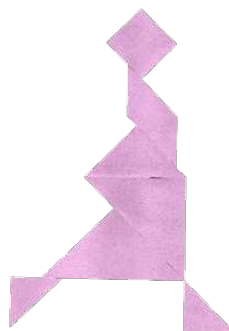


la lettre D

RIZZUTO Lola

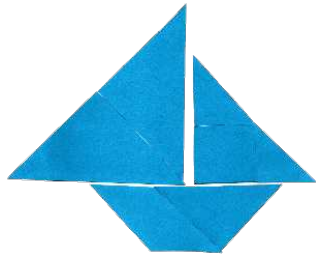


un sapin

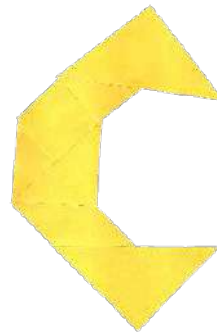


le couple de danseurs

ROLIN Clara



le voilier

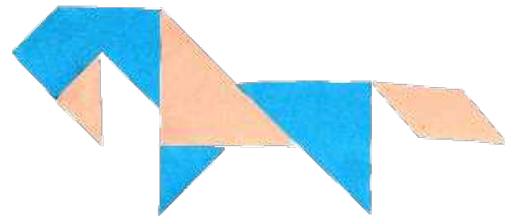


la lune

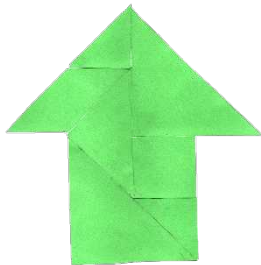
ROLIN Mélinda



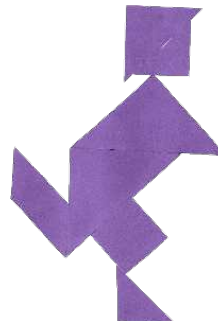
la pomme rouge



la licorne



un arbre



un villageois qui saute de joie

RUSAK Maëlys

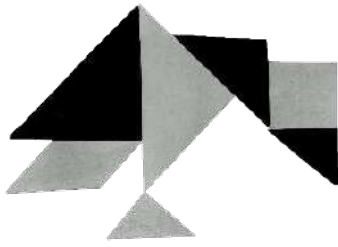


un sapin



le Grand Cube Noir

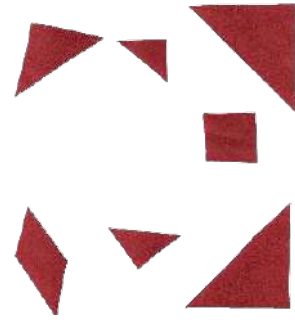
TOUSSAINT-GROSJEAN Sean



le corbeau

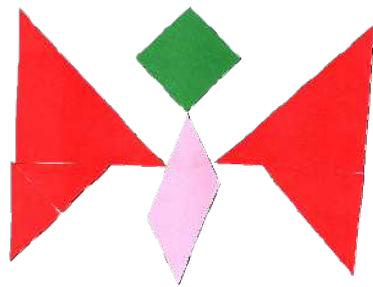


le grimoire



le mage explosé

VANHOUTTE Chloé

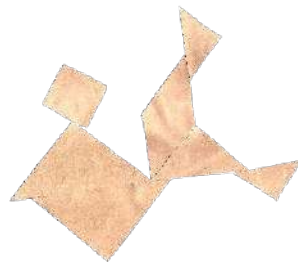


le papillon

VIOLE Edène



la tortue marine bleue

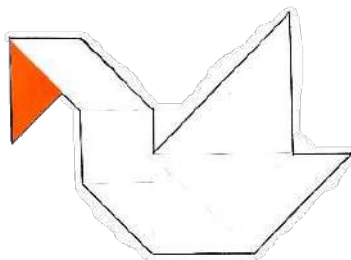


le villageois qui tombe en arrière



la lettre L

ZDYB Elyas



le cygne



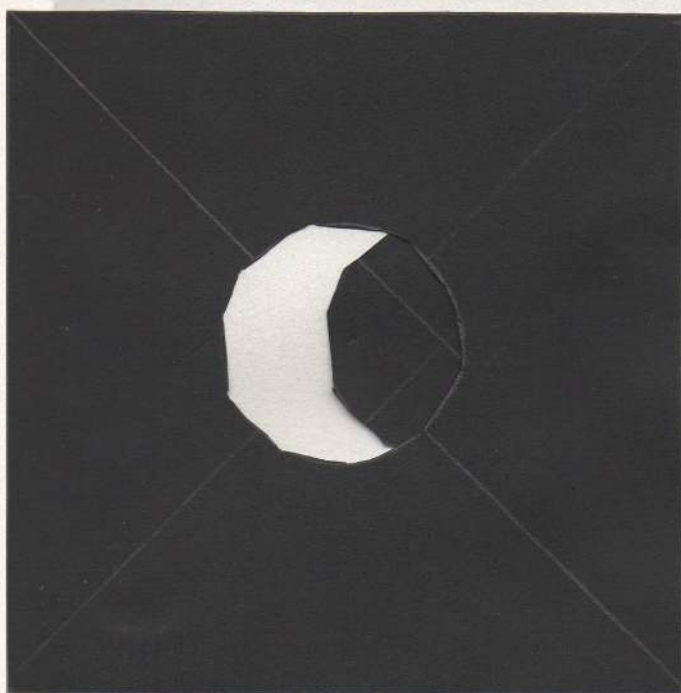
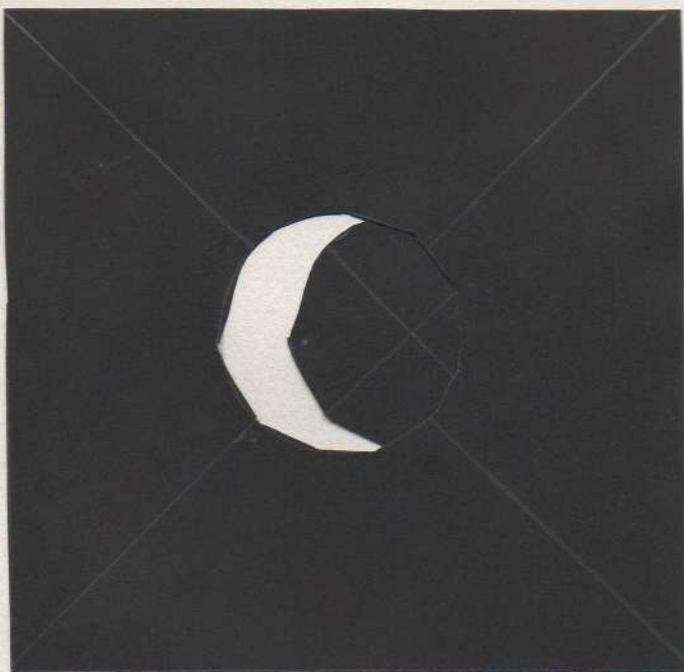
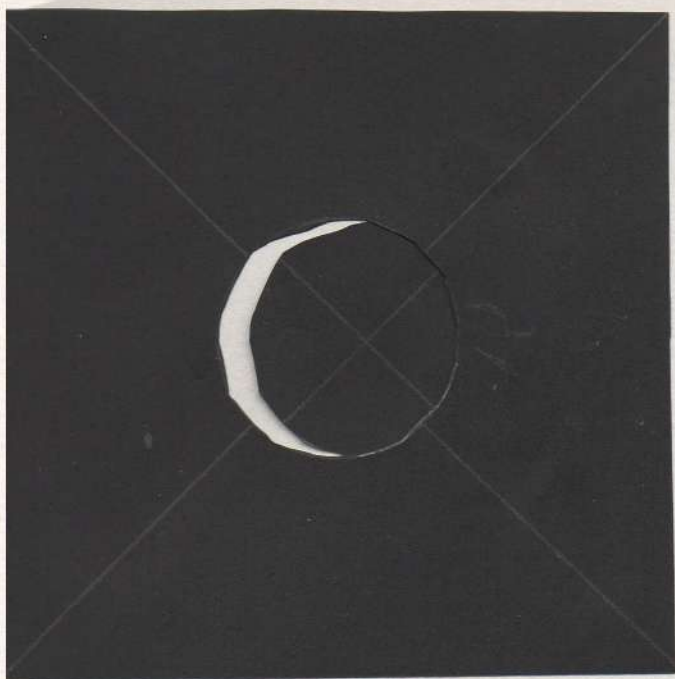
le rocher



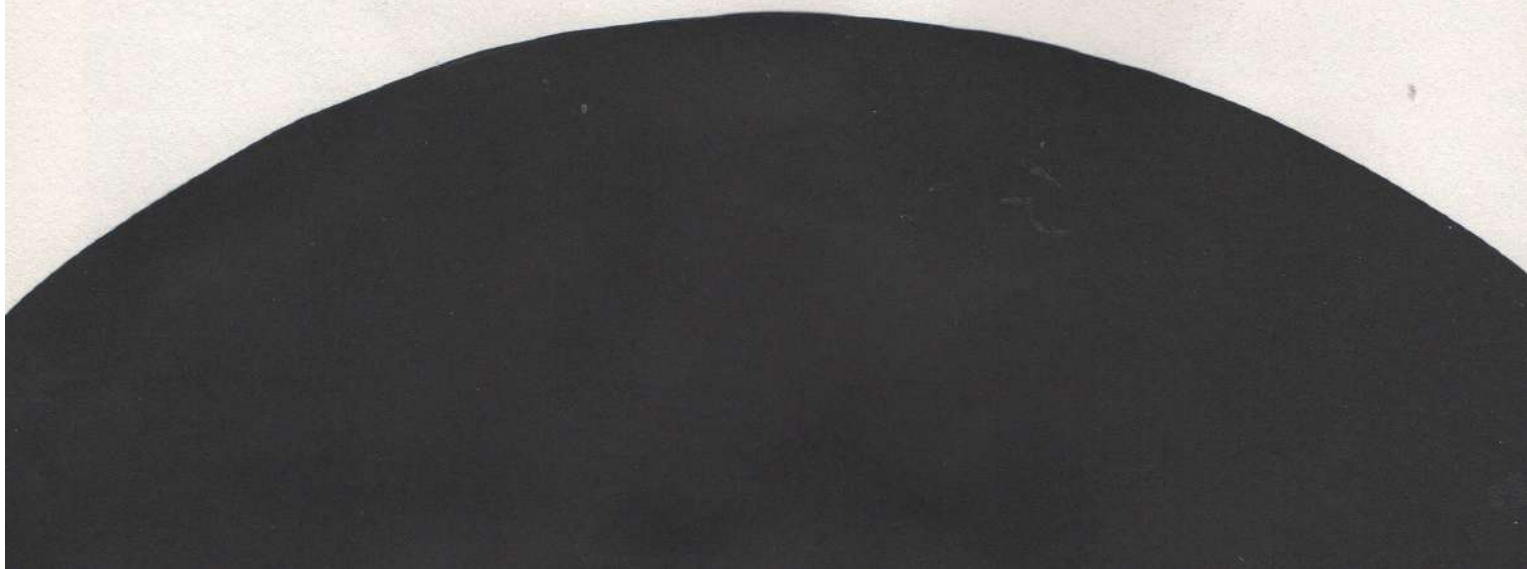
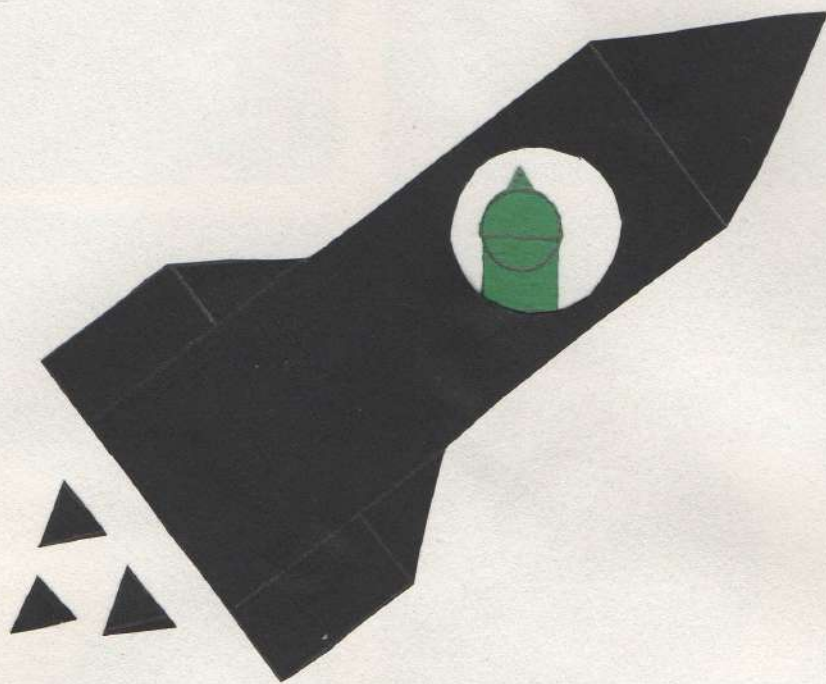
le villageois sur les mains

IL
ETAIT
UN
POIS





IL ÉTAIT UNE FOIS UN PETIT OLIVIER, QUI SOUFFRAIT DE SOLITUDE.
LA TÊTE DANS LA *lune*, IL RÊVAIT DE VOYAGES,
DE NOUVELLES CONTRÉES LOIN DE SES HABITUDES
DE NOUVEAUX PEUPLES OUVERTS AU PARTAGE,
DE BELLES PLANTES OUVERTES AU BONHEUR
ET SURTOUT DE CELLE QUI FERAIT FLEURIR SON CŒUR.

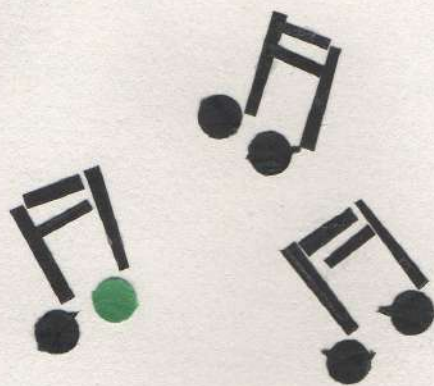
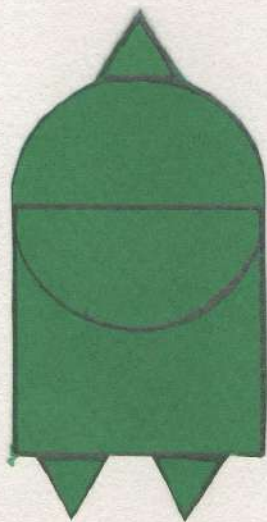


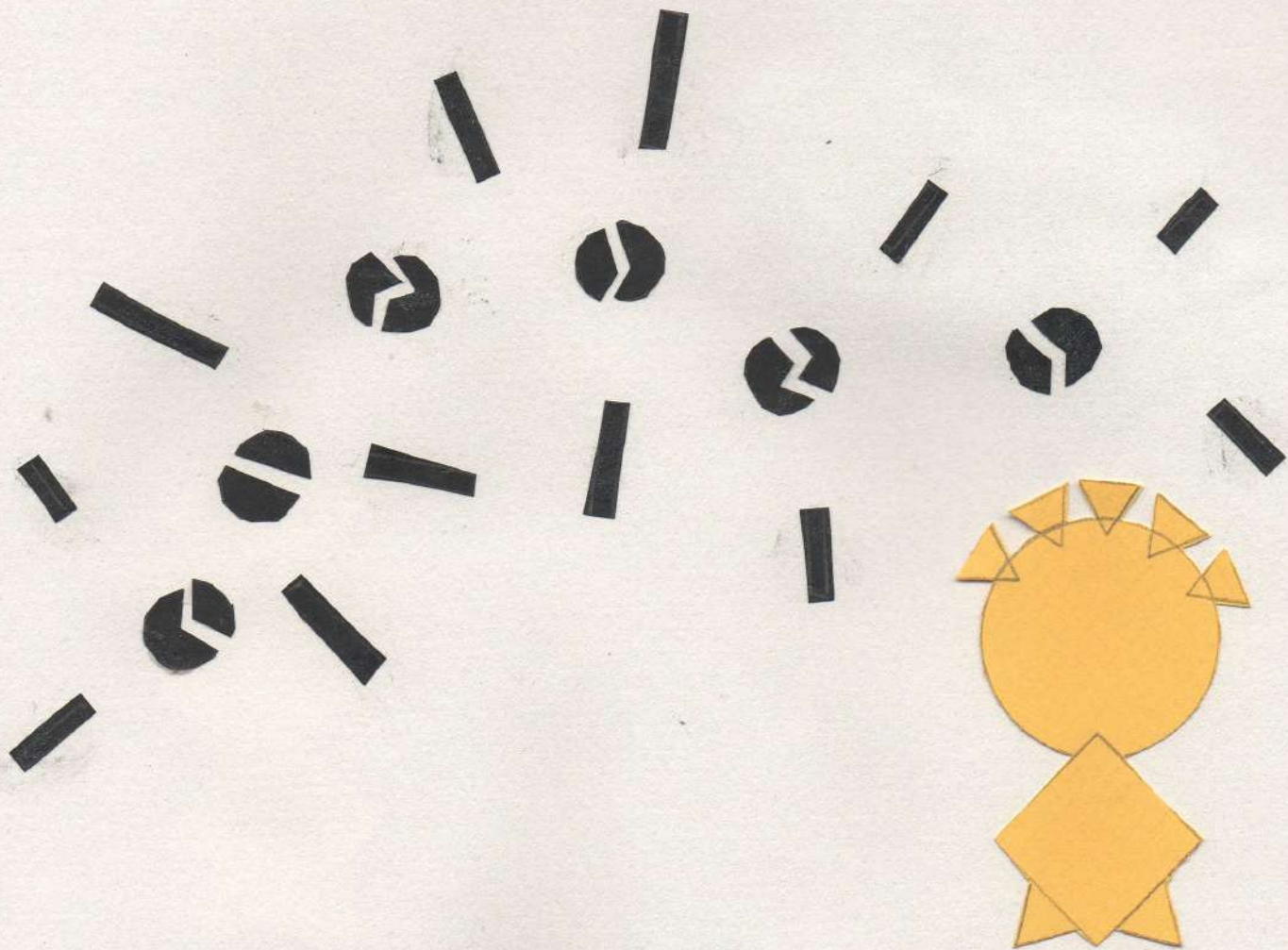
L'ENJEU ÉTAIT ROYAL,
NOTRE VERT GALANT
DEVAIT, POUR TROUVER
SON *égale*, ÊTRE SÉDUISANT.
D'UN CÔTÉ, IL REFUSAIT
DE TOURNER EN ROND
IL PRIT DONC DU REcul,
À L'AFFÛT DE LA PASSION.

NOTRE PRINCE PRIT EN MAIN SON DESTIN PRÉCIPITAMMENT
IL PRIT EN CHARGE SON AVENIR RÉSOLUMENT
IL PRIT EN COMPTE SON ENVIE RONDEMENT
IL PRIT EN *filature* SON BONHEUR MÉTHODIQUEMENT
IL PRIT EN CHASSE L'AMOUR PASSIONNÉMENT...

TOUT FEU, TOUT *flamme*,
IL DÉCOLLE
PARÉ POUR TROUVER
SA PRINCESSE, SON BIJOU.
SENSIBLE, DÉLICATE ET
SURTOUT PAS MOLLE,
OLIVIER, PLUS QUE TOUT,
LA DÉSIRE À SON GOÛT.

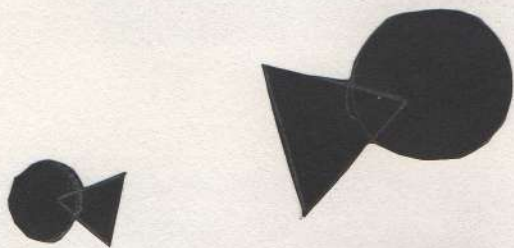
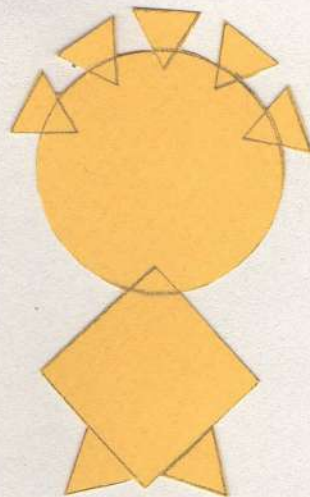
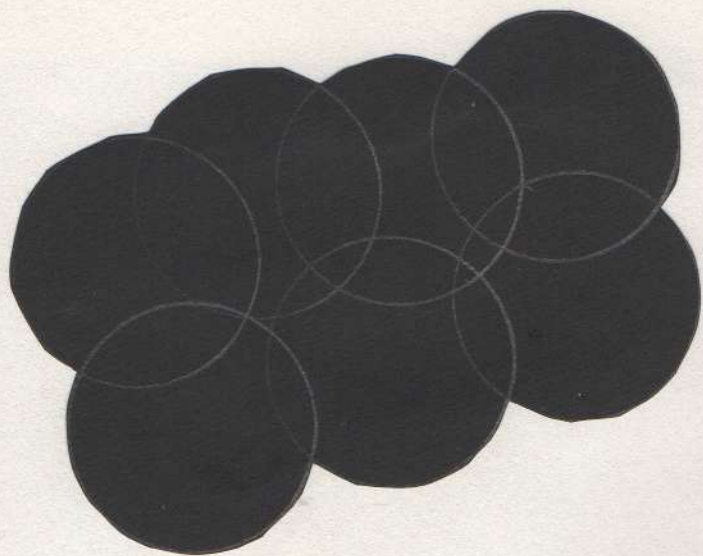
HYPNOTISÉ PAR UNE NAIÏADE
ÉTENDUE AUX ABORDS D'UNE MARE,
IL POSE SA FUSÉE, PREND LA *pause*
ET POSE UNE INTERROGATION :
« SI VOUS ÊTES LA PRINCESSE ESPÉRÉE,
POUVEZ-VOUS FAIRE DE L'ART
AVEC VOTRE VOIX ET BERGER
CES FRÉTILLANTS POISSONS ? »





ONDINE, ÉCARQUILLA LES YEUX
ET ESQUISSA QUELQUES MOUVEMENTS,
maîns ET BRAS S'AGITÈRENT
EN TOUS SENS.

MUETTE COMME UNE CARPE,
ELLE TENTA UN CHANT,
DE DRÔLES DE SONS REMPLIRENT
L'ESPACE IMMENSE.



AVEC SES YEUX DE MERLAN FRIT
ET NÉANMOINS CHARMÉ,
OLIVIER NE POUVAIL VIVRE
D'AMOUR ET D'EAU FRAÎCHE
AVEC UNE PRINCESSE SANS *parole.*

IL VOULAIT ÉCHANGER,
ÉCOUTER, NE PAS SOUFFRIR
D'UNE ATMOSPHÈRE SÈCHE.

LES SONS ÉCHAPPÉS DE LA BELLE
PORTAIENT L'EAU À LA MER :
LES POISSONS, AGITÉS,
DAVANTAGE SE TORTILLAIENT.

DÉÇUS ET ATTRISTÉS,
LE *couple* PRINCIER SUT QUOI FAIRE ...

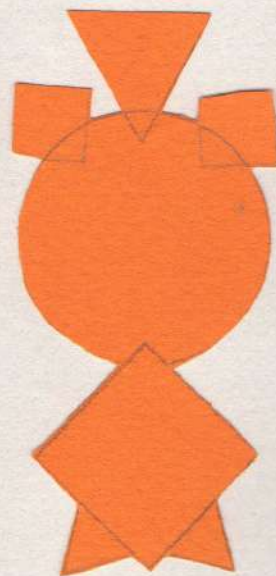
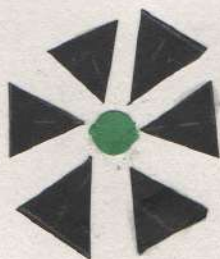
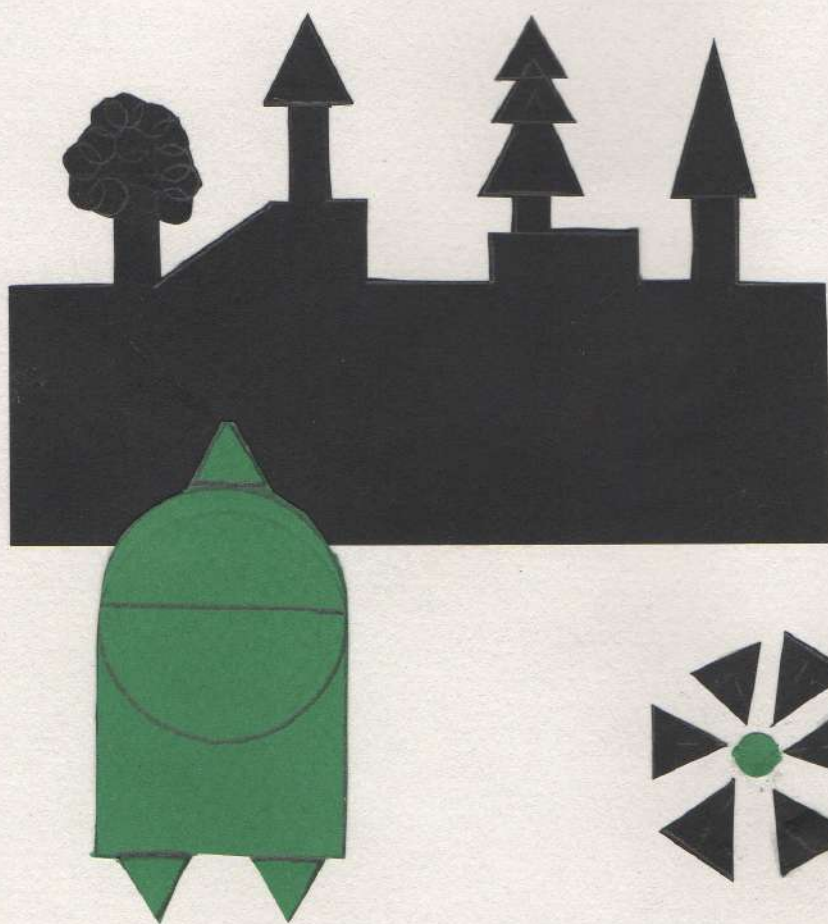
LA RENCONTRE, EN QUEUE
DE POISSON SE TERMINAIT.

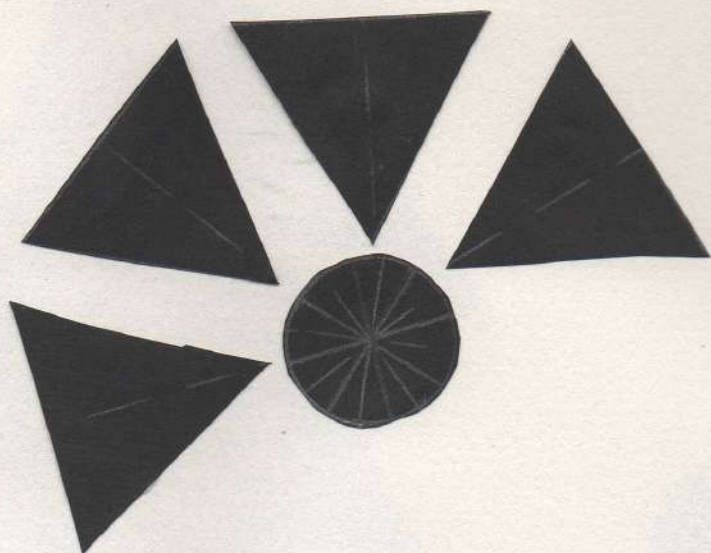
DANS UNE FORÊT ANGULAIRE,
LA QUÊTE AMENA LE PRINCE.

MEDEINA ERRAIT, *libre*
COMME LES COURBES DU VENT.

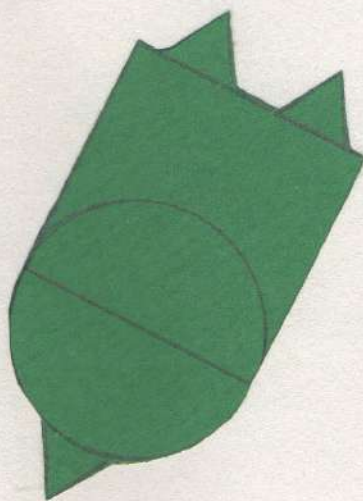
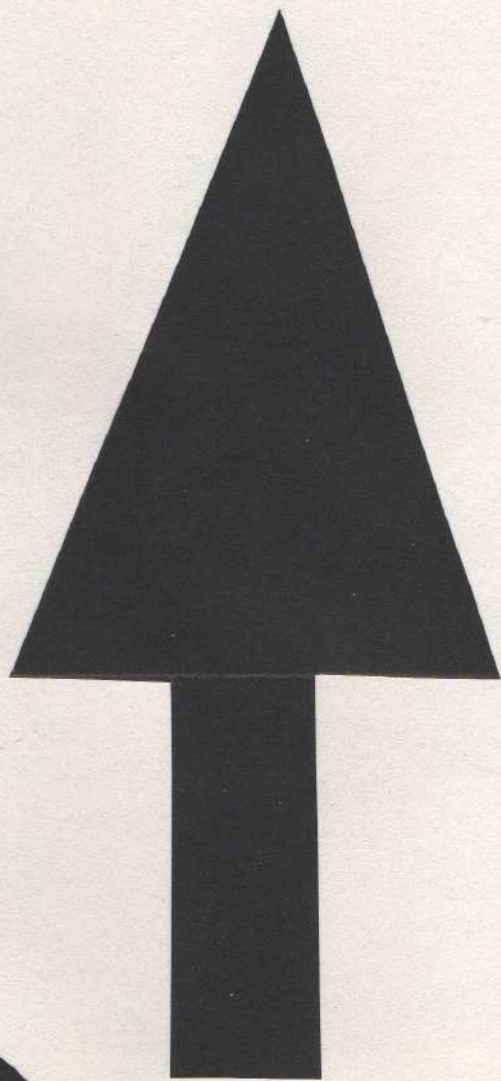
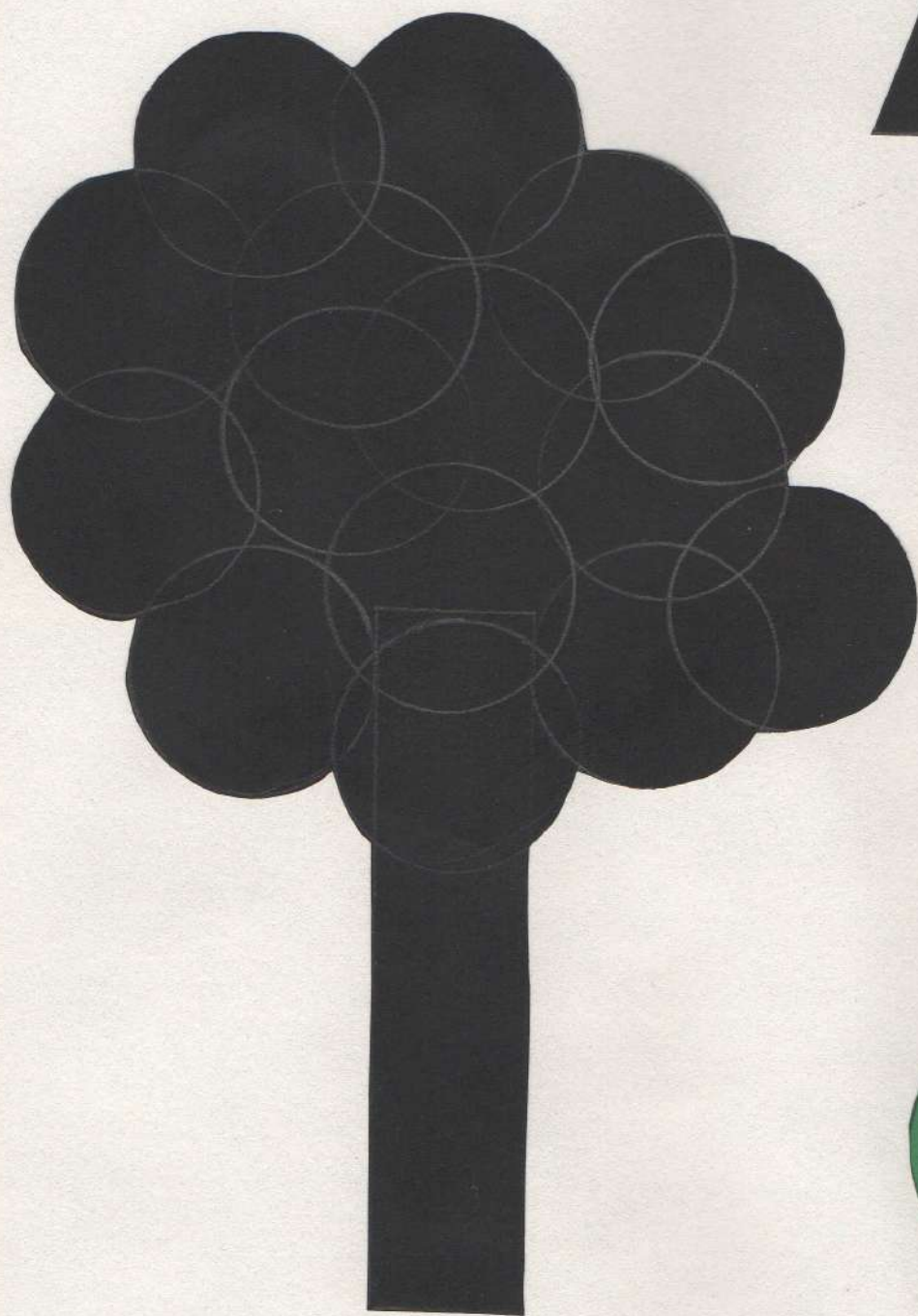
RÉJOUI, IL EXIGE QU'ELLE
FLEURISSE LES ARBRES.

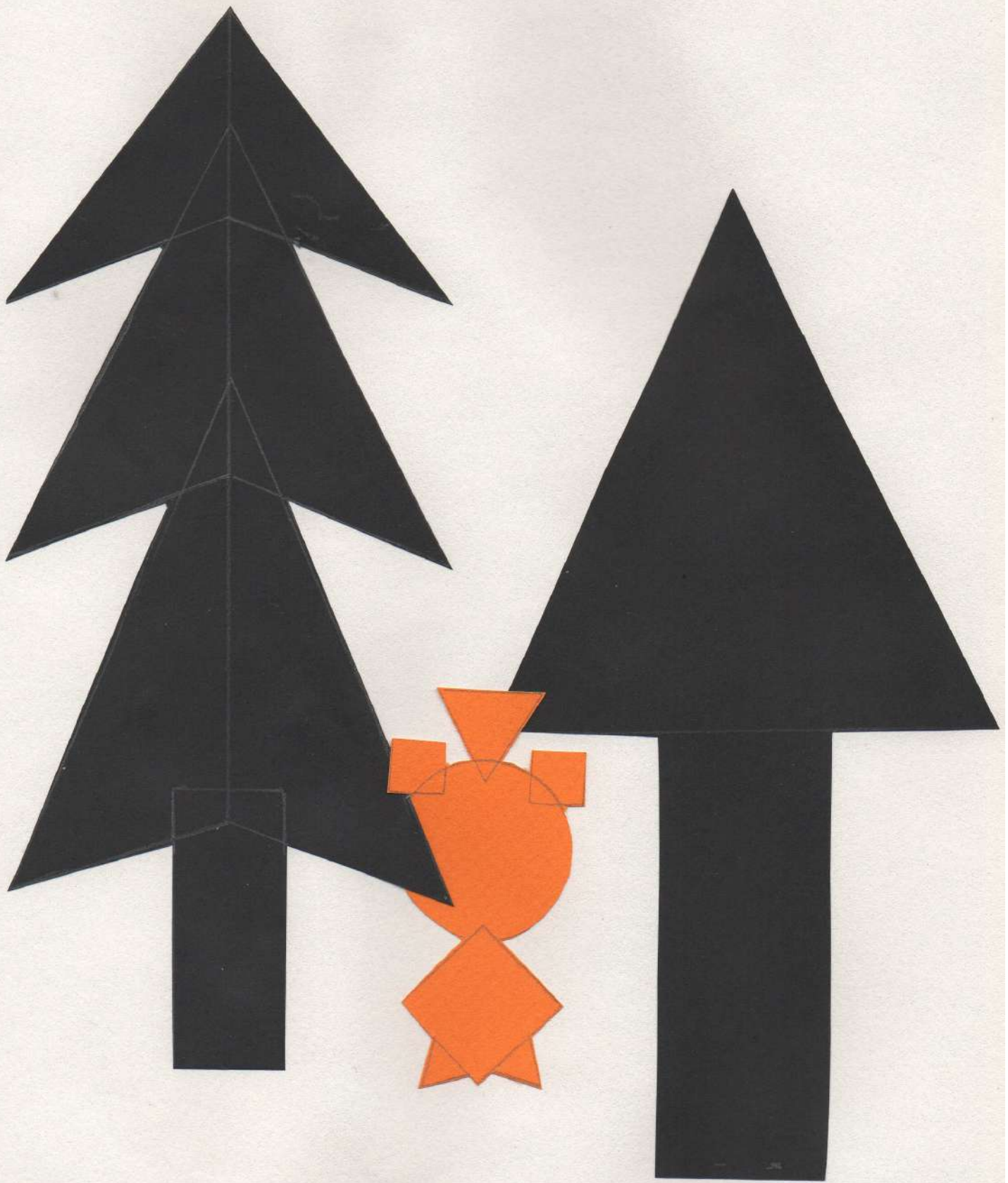
MINCE,
ÉPUISÉE, À BOUT DE FORCES,
SES POUVOIRS SONT MANQUANTS.





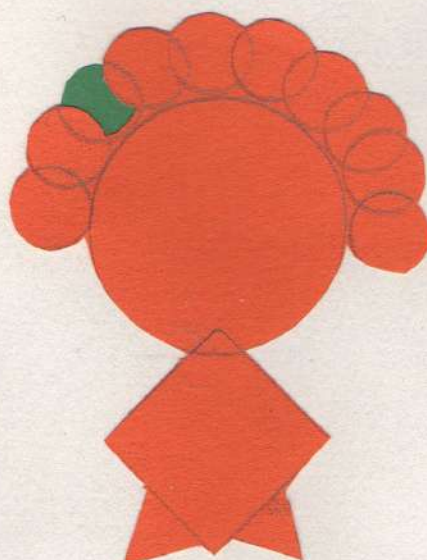
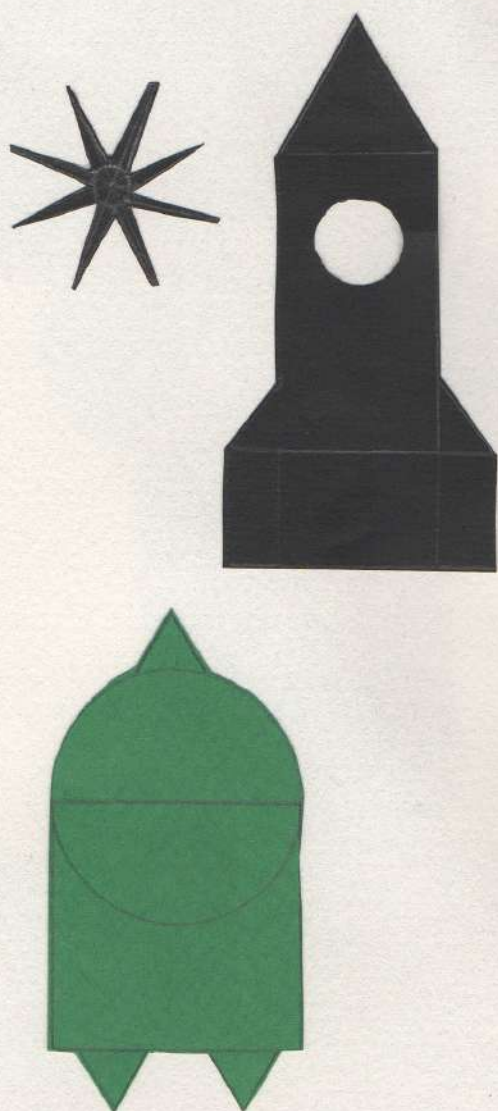
SUBJUGUÉ PAR CETTE DRYADE
QUI PORTE BIEN SON BOIS,
IL TENTE D'ALIGNER SES SOUHAITS
À SON INCAPACITÉ
ET LUI PROPOSE DE *courber*
LES ARBRES UNE FOIS
POUR LEUR FAIRE RONDEMENT,
UN ABRI DE QUALITÉ.





A FLEUR DE PEAU, ELLE FUT LE PRINCE FLEUR BLEUE.
OLIVIER RESTE PLANTÉ LÀ, TEL UN COMPAS.
SA MINE EST DÉCONFITE, IL EST CHOQUÉ UN PEU.
ARRIVE QUI *plante* !... IL A PERDU SA FLEUR DE POIS.

EN TRIANGULANT
LES RAYONS DU SOLEIL,
LA *fusée* PRINCIÈRE FUT GUIDÉE
JUSQU'À UNE FONTAINE
OÙ DES OISEAUX
S'ABREUVAIENT, PAREILS
À LA PRINCESSE AUX CHEVEUX
BOUCLÉS, EN PEINE.

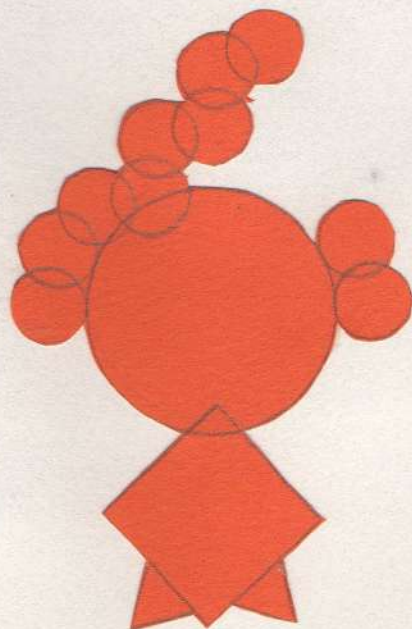
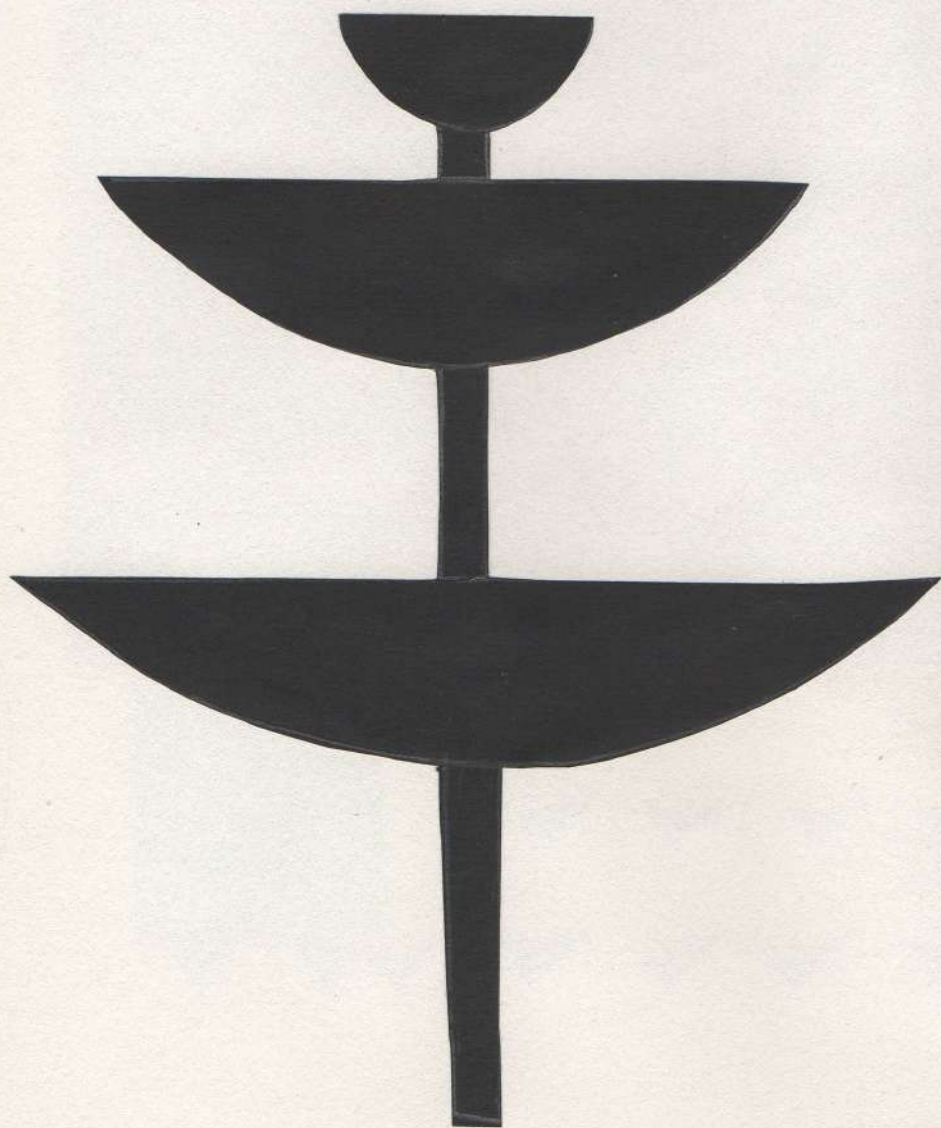
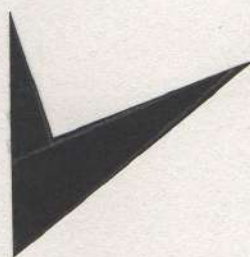
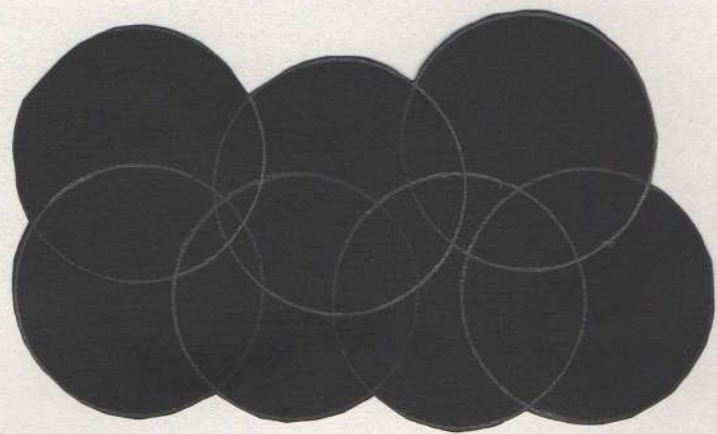




POUR SÉDUIRE OLIVIER,
OSTARA EXIGE DES OISEAUX
DE TRACER LES COURBES
D'UN *cœur* DANS LE CIEL.

PENDANT LES ESSAIS,
LES ÉTOURNEAUX
SE PLACENT PERPENDICULAIRES
PUIS PARALLÈLES ...





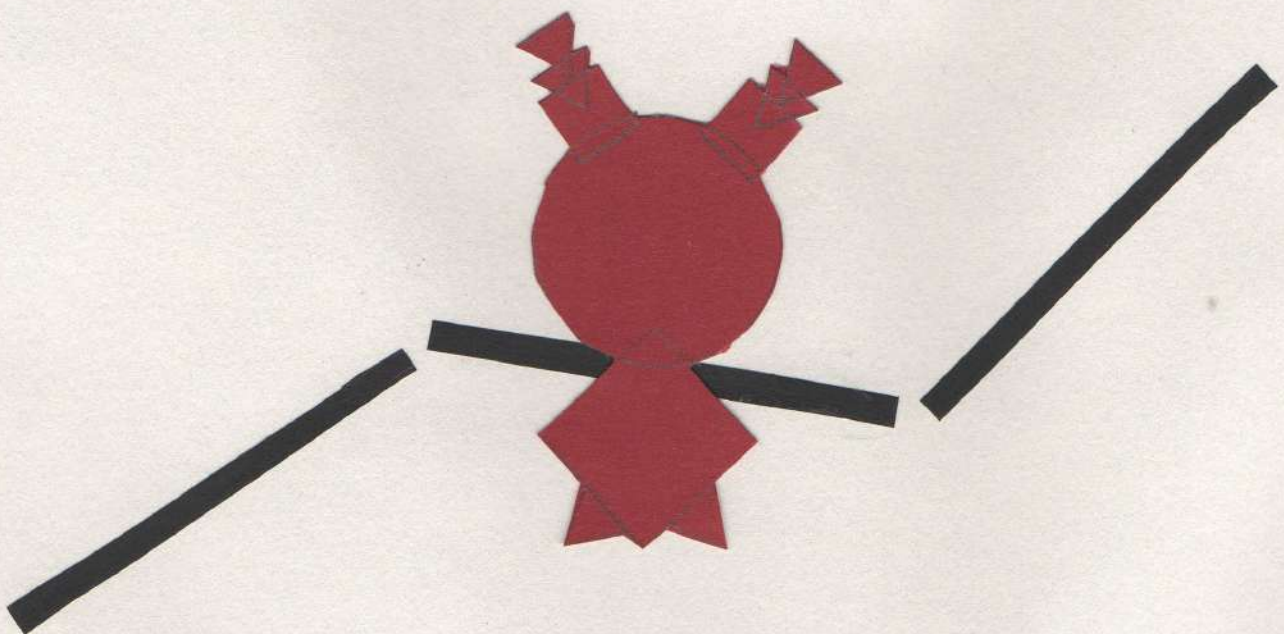
POINTUS ET DROITS,
LES oiseaux
FINALEMENT
SE RANGENT
ET LA FORMATION
EN CHEVRON,
À LA RÈGLE,
SE RÉTABLIT.

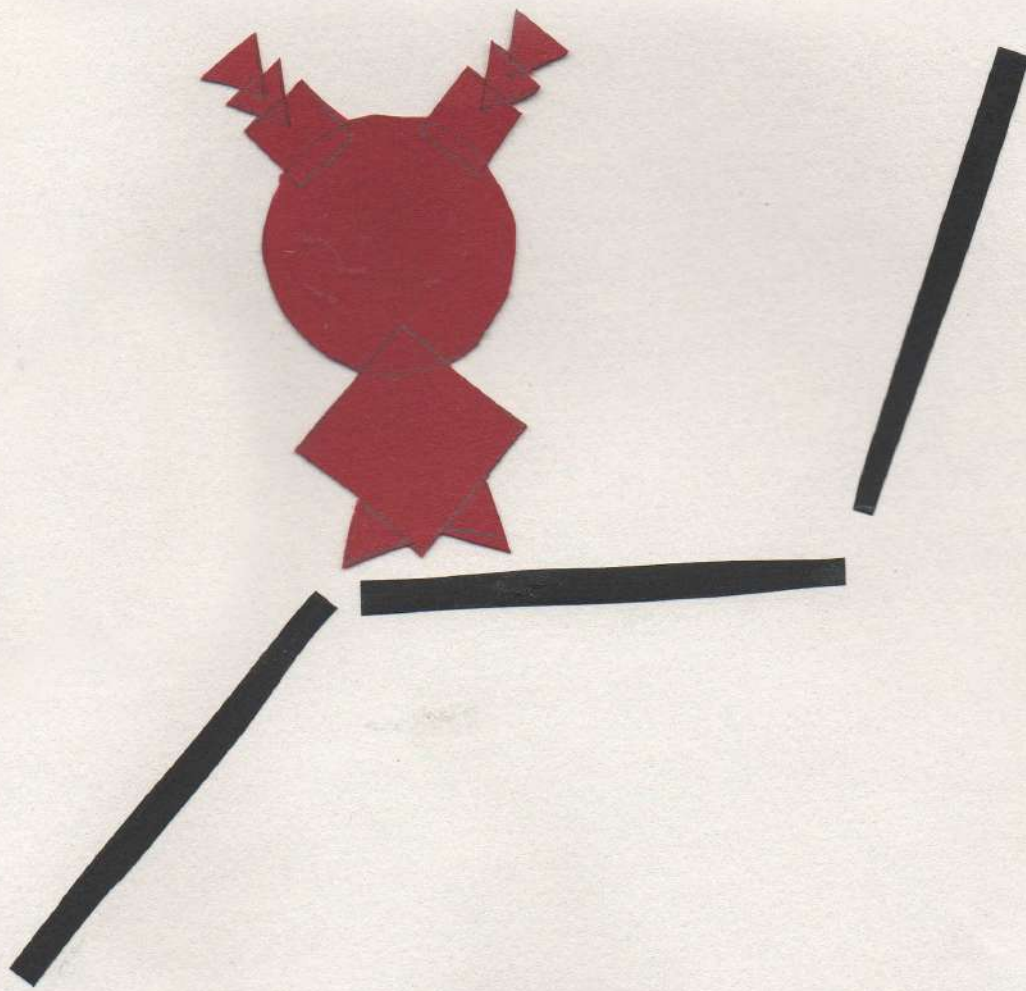
LA PRINCESSE
ARRONDIE,
HORRIFIÉE
ET ORANGE

PLEURE COMME
UNE *fontaine*,
LAISSE SON DEMI
ET SE LIQUÉFIE.

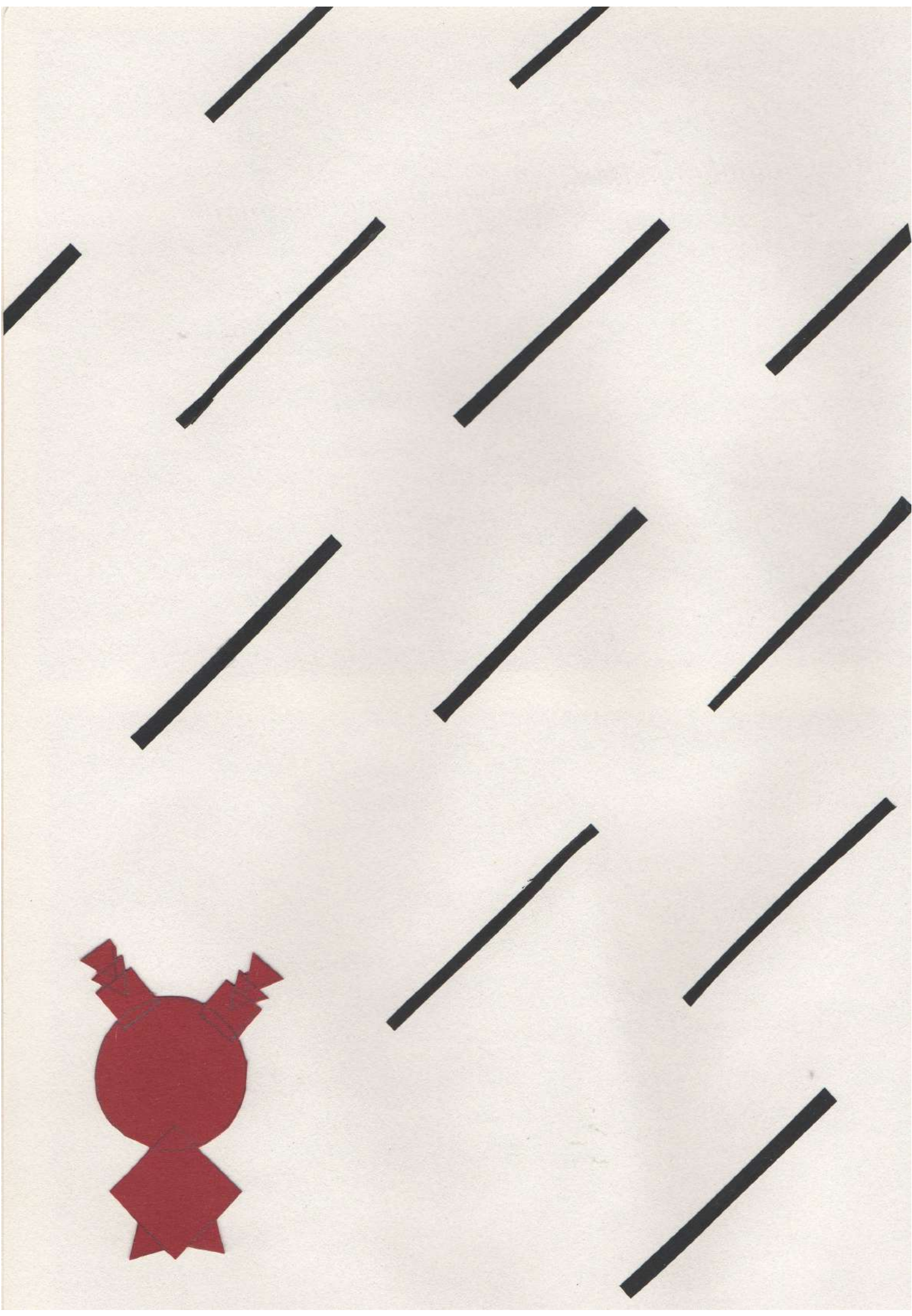
UN JOUR, UNE PRINCESSE
S'ÉLOIGNE DE SON PALAIS
EN QUÊTE DE FLEURS RARES
À OFFRIR À SES PARENTS.

EN ZIG-ZAG ELLE PROGRESSE,
EN DIAGONALE ELLE SE PLAÎT
À TRAVERSER HAMEAUX,
forêts, MARAIS ET CHAMPS.





AYANT BON ESPOIR DE
TROUVER SON BONHEUR,
ELLE MARCHE LONGTEMPS,
ELLE COURT PARFOIS,
ELLE *escalade* ET RAMPE,
MALGRÉ L'HEURE
ET LES TRAITS TIRÉS, ELLE
N'ABANDONNE PAS UNE FOIS.

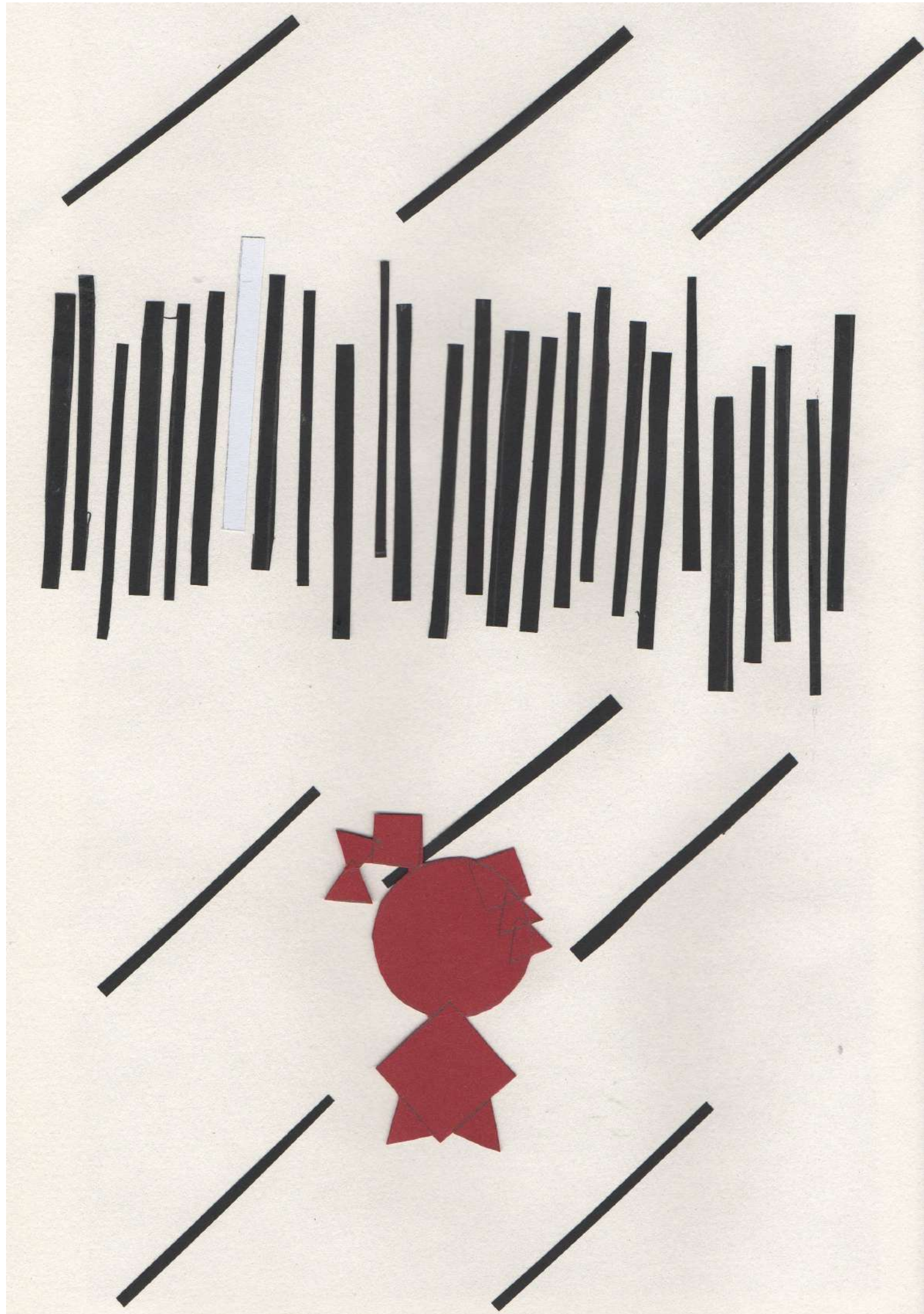


ELLE DOIT SE HÂTER
AVANT
LA TOMBÉE
DE LA NUIT.

SOUDAIN, DES CORDES
S'EN MÊLENT
ET TOMBENT
DRUES.

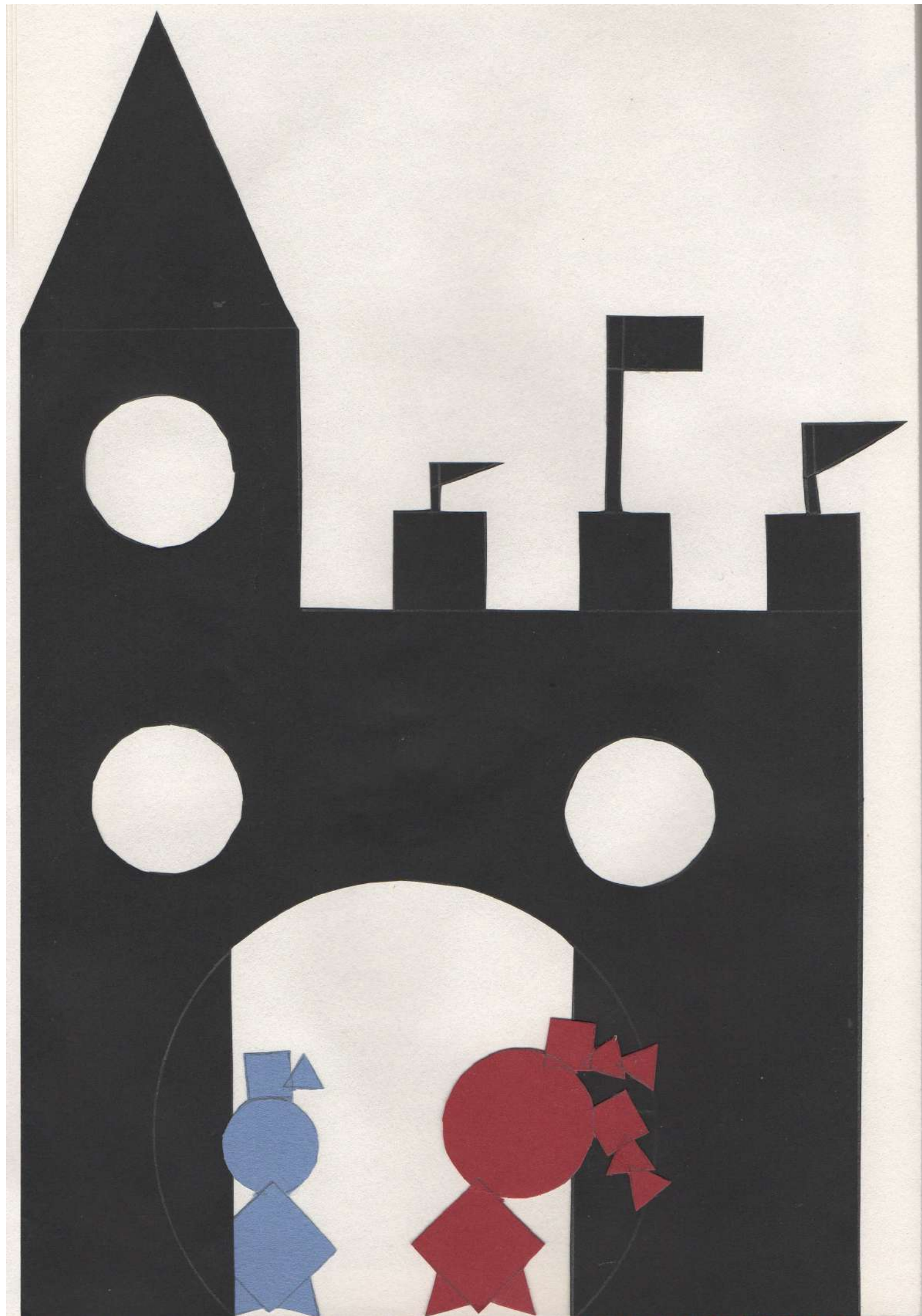
ELLE CHERCHE
UN ANGLE,
UN RECOIN,
UN ABRI.

LA BIEN-NOMMÉE
Thouëris
SEMBLE
DEL ET BIEN
PERDUE !



DÉTREMPÉE ET
CHERCHANT REFUGE,
ELLE APERÇOIT
AU LOIN
UN *segment*
DE LUMIÈRE
QUI NE LA CONDUIT POINT
À SA DEMEURE
CHÈRE
MAIS AU PIED
D'UN CHÂTEAU.

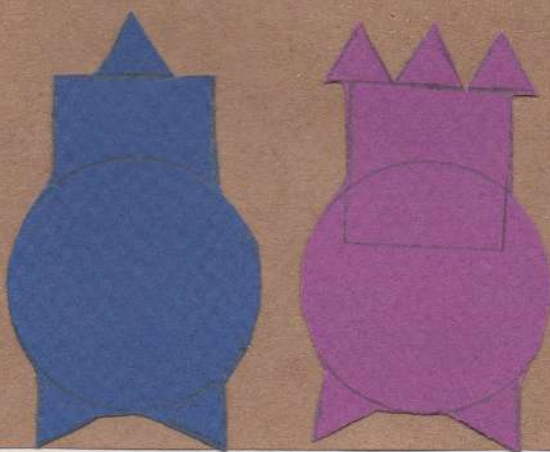
« PETITE PLUIE
ABAT GRAND VENT »
DIT-ELLE TOUT HAUT
EN DIRECTION DU FORT,
ET BLÊME,
ESPÉRANT
Y RÉSOUDRE
SES PROBLÈMES.



ELLE FRAPPE
À LA PORTE
ET LE VALET APPARAÎT.

TREMPÉE,
ELLE SE PRÉSENTE
EN PRINCESSE
ET DEMANDE,
AVEC SA FIGURE
DÉCONSTRUITE,
L'hospitalité.

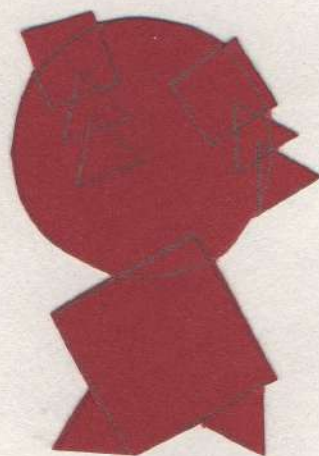
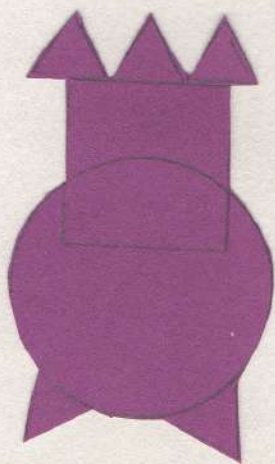
ROI ET REINE
SONT APPELÉS,
LE VALET
SE PRESSE.

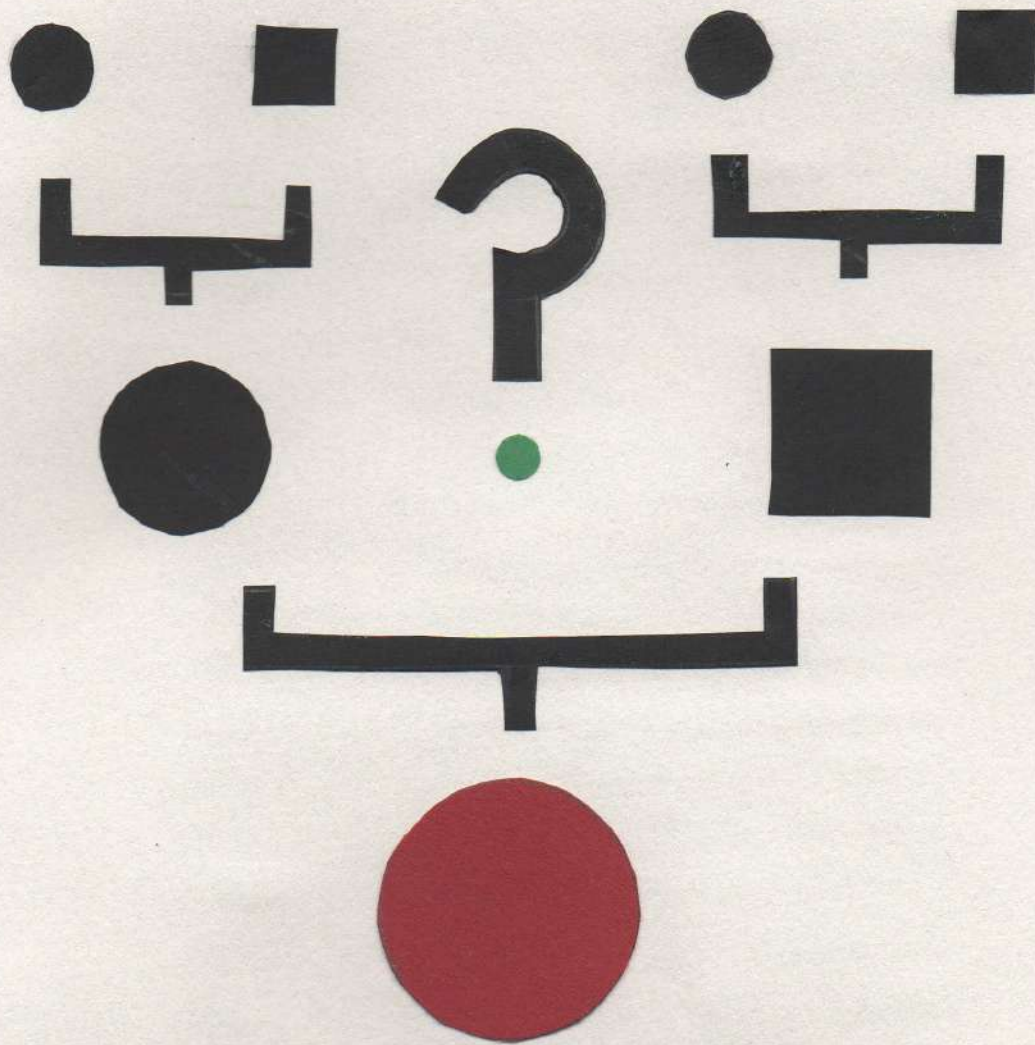


LES SOUVERAINS LA VOIENT,
LE VALET S'INQUIÈTE ET LE PRINCE ÉPIE :
CHEVEUX QUELCONQUES,
TENUE ET VISAGE ASYMÉTRIQUES...

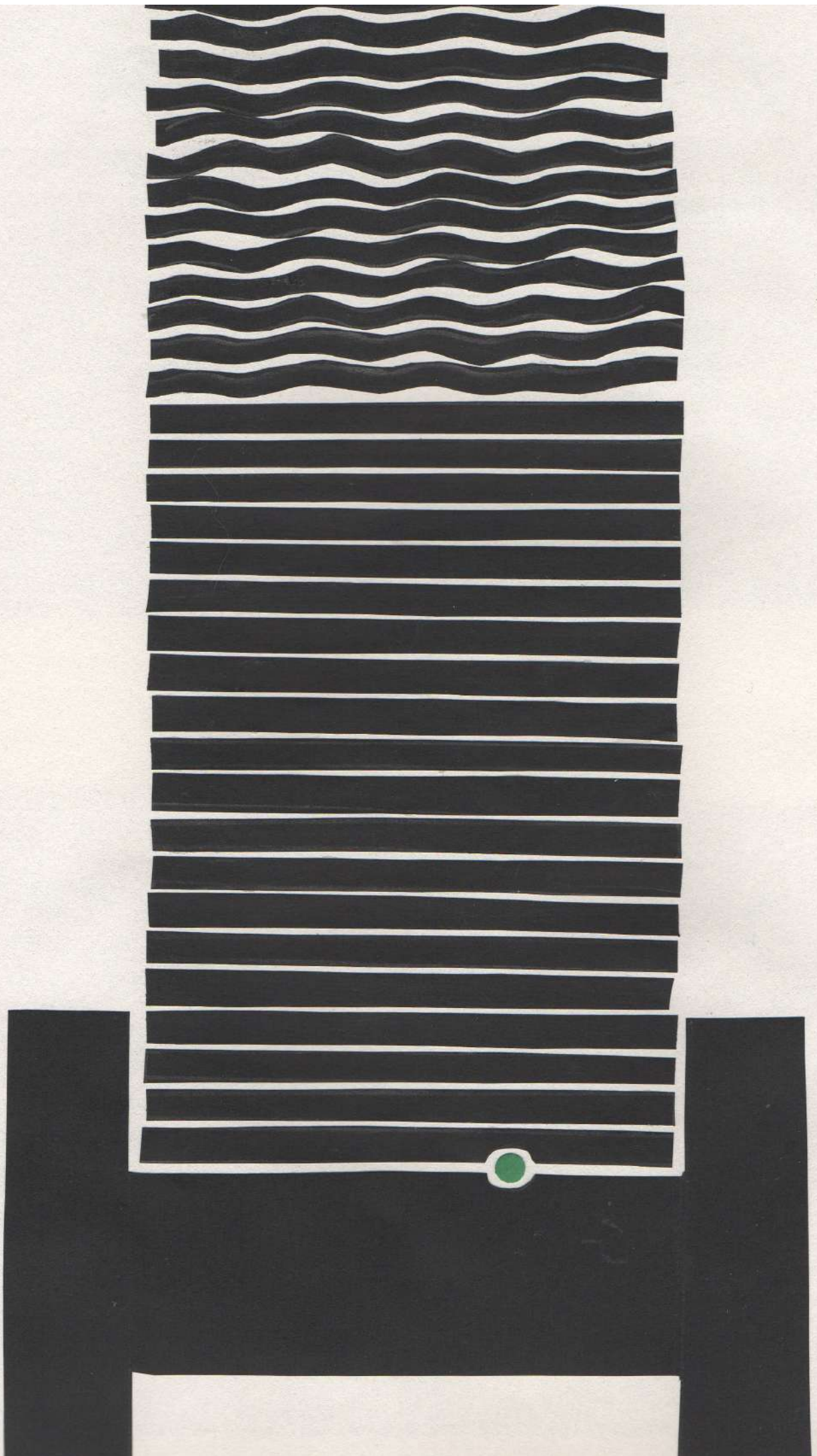
DANS UN *fatras* D'HABITS ET DE PLUIE,
TOUS SONT CIRCONSCRITS.

CES SIGNES NE TROMPENT PAS,
ELLE N'EST PAS ASSEZ CHIC.



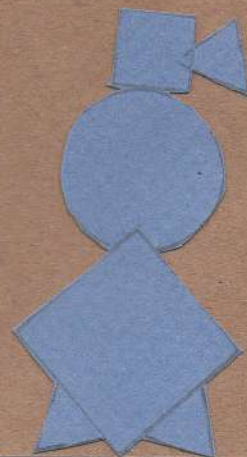


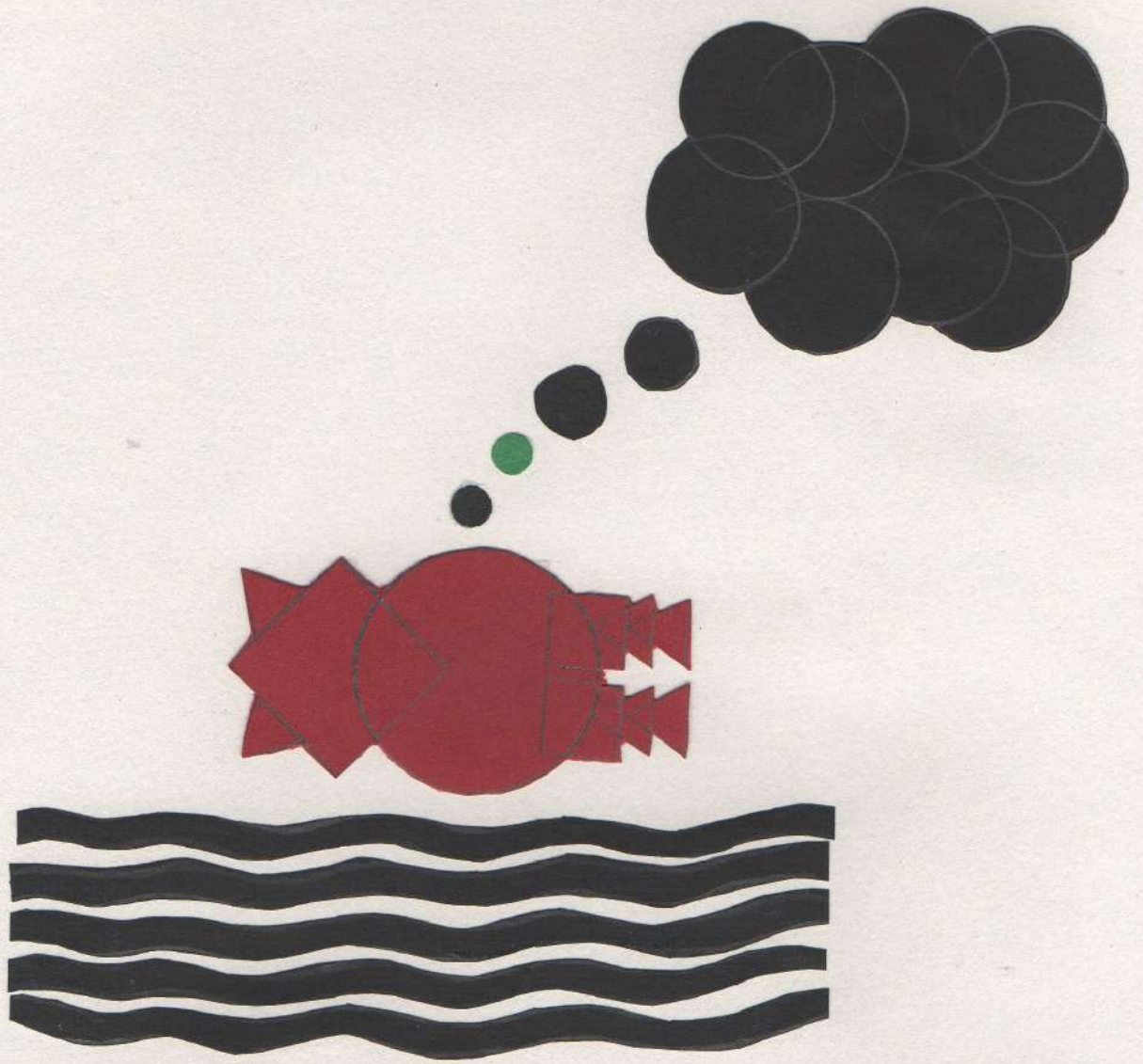
LEUR CŒUR N'EST PAS DE PIERRE
ET CES HÔTES DÉFENDRONT, BECS
ET ONGLES, VOLONTIERS
LEUR *accueil* ROYAL ET HOSPITALITÉ,
TOUT EN COMLOTANT ET JURANT
EMPLOYER LE VER ET LE SEC,
POUR DE SA PRÉTENDUE DESCENDANCE,
DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ.



« TESTONS-LA,
DIT LE VALET,
DANS SON *sommeil* DE PLOMB
EN CACHANT UN OBJET
DANS SON LIT
POUR RÉVÉLER
SA SENSIBILITÉ ! »

LA NUIT TOMBE
ET AU-DESSUS D'UN
pois BIEN ROND,
LE LIT DU COMLOT,
PIÈGE À PRINCESSES,
EST INSTALLÉ.





VINGT MATELAS RECTANGULAIRES AU VOLUME RÉGULIER
ET VINGT ÉDREDONS CONFORTABLES ET DOUILLETS,
SUR LE LIT, SANS *poids* SUR LA CONSCIENCE, SONT AMASSÉS,
AVANT QUE LA PRINCESSE, DÉCONTENANCÉE, S'INSTALLE AU SOMMET

LA NUIT LUI EST INSUPPORTABLE, ÉPOUVANTABLE.

ELLE VEUT ALLER ET VENIR COMME POIS EN POTS.

LE LIT EST DEVENU TELLEMENT INCONFORTABLE
QUE DES *bleus* APPARAISSENT SUR SA PEAU

LE JOUR SE LÈVE, LE VALET VIENT AUX NOUVELLES.

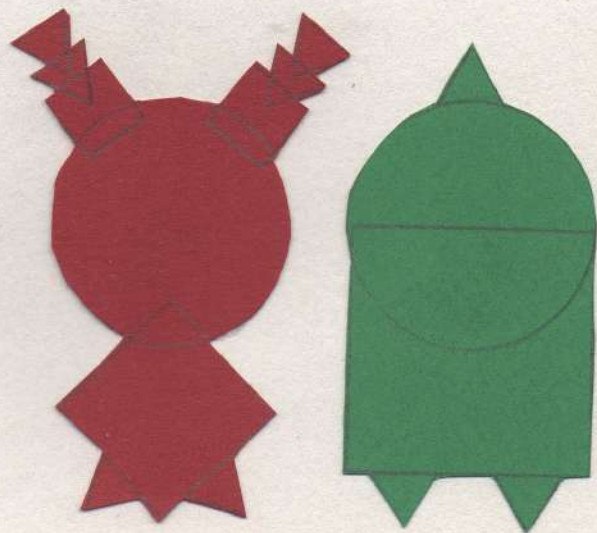
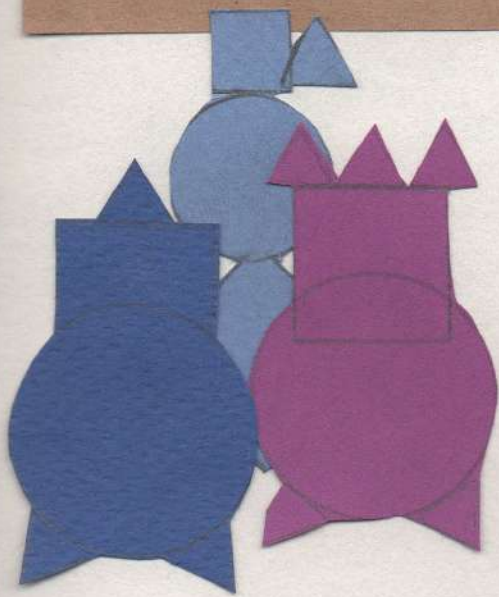
THOUERIS COURBATURÉE, FOURBUE MAIS SÈCHE, EST BELLE.

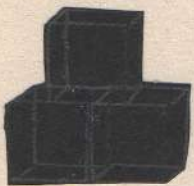
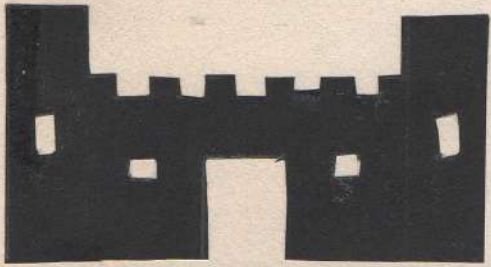
LA BEAUTÉ, LA MERVEILLE, N'A PAS FERMÉ L'*œil* DE LA NUIT
ET SE SERAIT BIEN ENFUIT À CAUSE DE LA GÊNE DANS CE LIT !

LE VALET S'EMPRESSE DE DIRE LA NOUVELLE EN RAPPORTEUR
À LA REINE, AU ROI ET AU PRINCE ESTOMQUÉS :

LA PRINCESSE A LA *peau* SI SENSIBLE À CETTE HEURE
QU'ELLE EN EST HEURTÉE ET QUE SON SECRET EST RÉVÉLÉ.

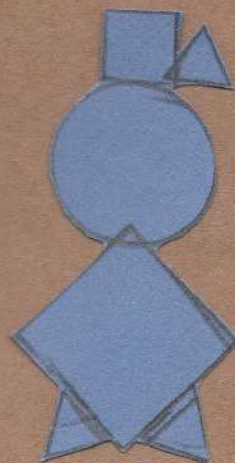
LE PRINCE, À DÉCOUVERT, AMOUREUX TRANSI ET SÉDUIT
DÉCLARE SA *flamme* À LA PRINCESSE ENVOÛTANTE,
QUI ACCEPTE, CHARMÉE, DE L'ÉPOUSER DANS LA NUIT
ET FONDER UN FOYER DANS UN LIEU QUI LES ENCHANTE.

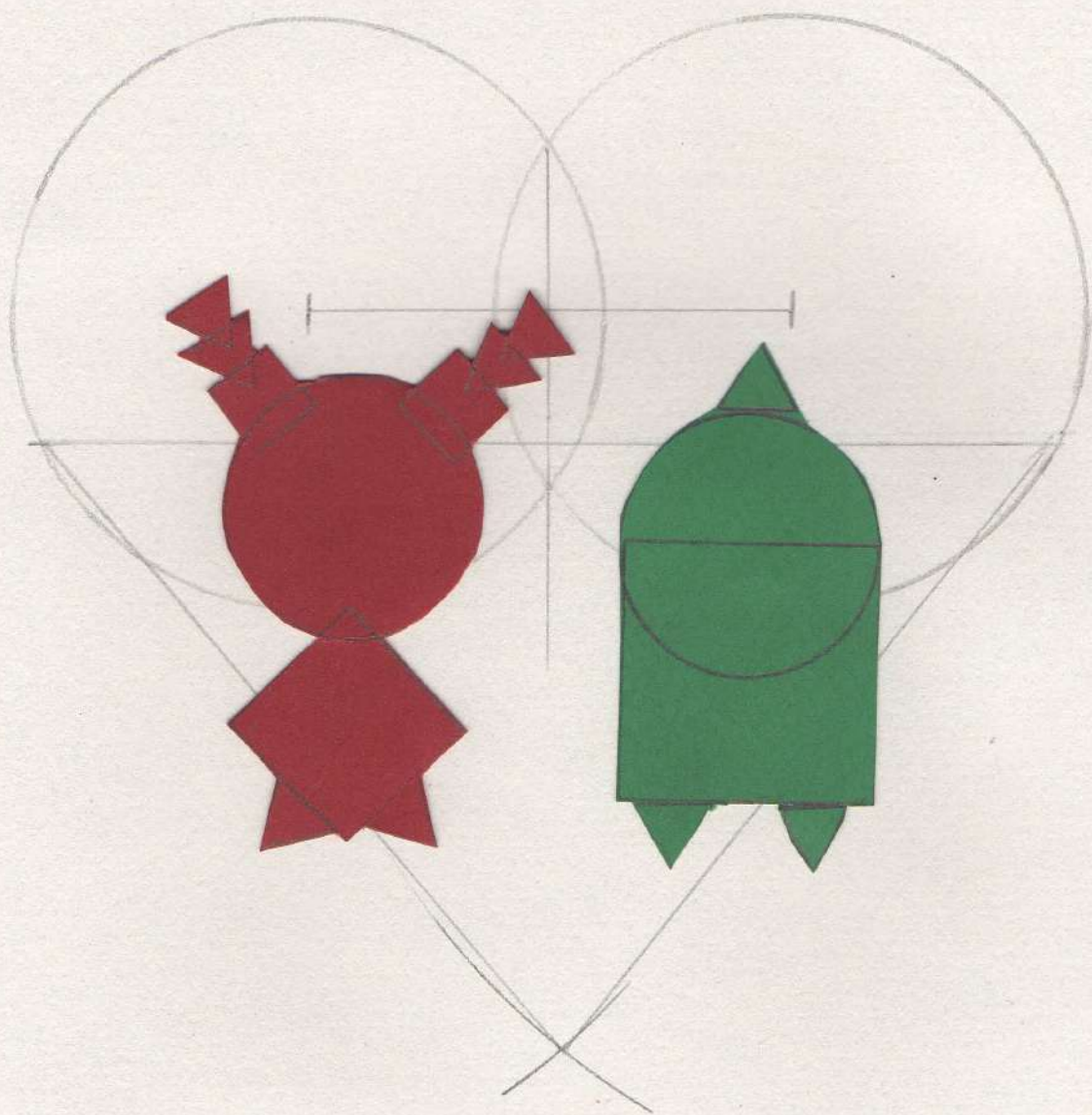




AFIN DE PERPÉTRER
CETTE HISTOIRE,
LE POIS FUT
MIS SOUS CLOCHE
DANS UN CABINET
D'OBJETS D'ART
POUR TOUT *sujet*
À LA CLOCHE

LES AMOUREUX PRINCIERS,
APRÈS LEUR MARIAGE,
ONT DÉMÉNAGÉ
À LA *cloche* DE BOIS
POUR SE METTRE AU VERT
AVEC LEURS ENFANTS SAGES
ET PARTAGER ENSEMBLE
UN BONHEUR COMME *poix* !





FIN



BILAN D'événement SPORTIF



NOUS REMERCIONS MÉCANIQUEMENT
GAHZOLE & CRUSHIFORM, ÉCRIVAINS ET ILLUSTRATEURS
QUI NOUS ONT DONNÉ DES *engrenages* À FAIRE COÏNCIDER
PUIS ONT HUILÉ LES ROUAGES DES PETITS VÉLOS DE
NOS *collégiens* AVANT LA GRANDE COURSE
GRÂCE À LEUR TUTO VIDÉO SUR LES BICLOUS ; -)



CLAIRE DE GUILLEBON & CHRISTIAN LEBRUN
DU COMITÉ D'ORGANISATION DES ATELIERS D'ÉCRITURE
DU FESTIVAL LE LIVRE À METZ,
NATHALIE MYSLIEWIEC DU PREAU,
VICTORIA PFEFFER-MEYER PROFESSEUR DOCUMENTALISTE
QUI, DANS LE DÉSORDRE DES TÂCHES
MAIS DANS L'ORDRE CHRONOLOGIQUE ONT
RECRUTÉ NOTRE ÉQUIPE,
MOTIVÉ NOS *sprinters*,
ENCOURAGÉ NOS ENTRAÎNEMENTS,
MIS EN PLACE LES STANDS,
BALISÉ LES ÉTAPES,
ORGANISÉ LE *chrono* ET L'ACCUEIL À L'ARRIVÉE ...
ET FAIT PLEIN D'AUTRES TRUCS QU'ON N'A PAS VUS

Un merci anecdotique
mais valeureux aux célébrités
de notre quotidien qu'on ne veut pas oublier :
le danois Andersen qui nous a inspirés
et le grand Robert qui nous a soufflé
quelques manières de langage !

NOUS REMERCIONS AUSSI DE FAÇON PLUS LARGE
LE FESTIVAL DU *livre* À METZ & LA LIBRAIRIE LE *gréau*
LA VILLE DE METZ & LE DÉPARTEMENT DE LA MOSELLE



ET DE FAÇON PLUS PRÉCISE, LES *coureurs* DE L'ÉTAPE :

BARTHELEMY LOÏC — 4E

BARTHELEMY LUCAS — 5A

DICUONZO LUIGI — 4A

FRANCOIS--CLAUDE ERIKA — 5A

HAMZA GÉNA — 4E

LANG RIGO JADE — 4A

LEPAGE MÉLINA — 4E

MAHROUG NIHEL — 6C

MESENBURG LÉA — 5A

NARDI MELYNIA — 3D

NZONGO SAMUEL — 4E

ROBERT FIONA — 3E

THIEBAUT-HERMANN LORENZO — 6C

VAUTIER-KOURAICHI ALEXANDRE - 3E



LES COACHS ET ASSISTANTES

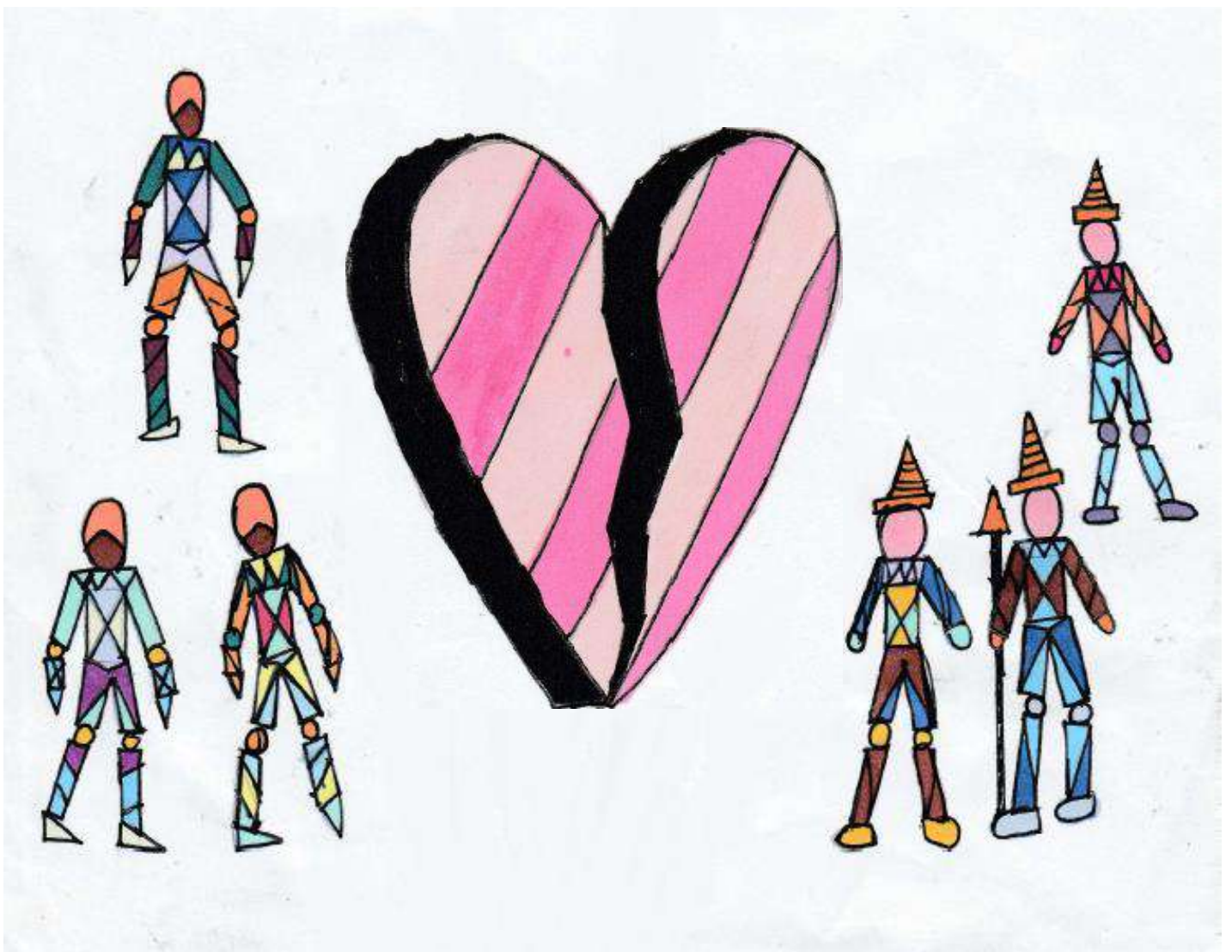
EN *peinture* (DES VÉLOS), MÉCANIQUE ...

GWLADYS ANDRÉ-LELOUP *coördinatrice* ULIS

& STÉPHANIE GILLES AESH

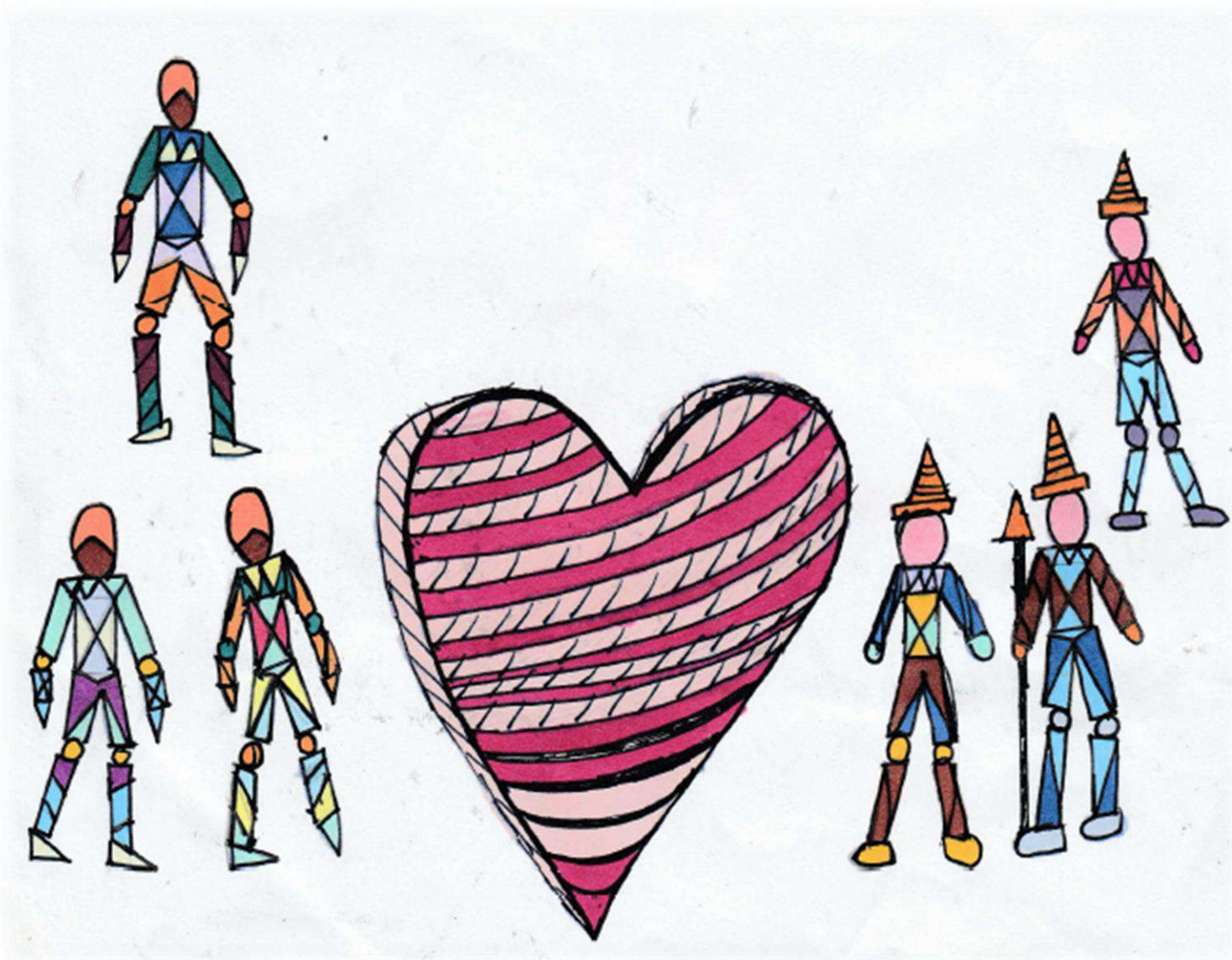


Deux tribus ennemies

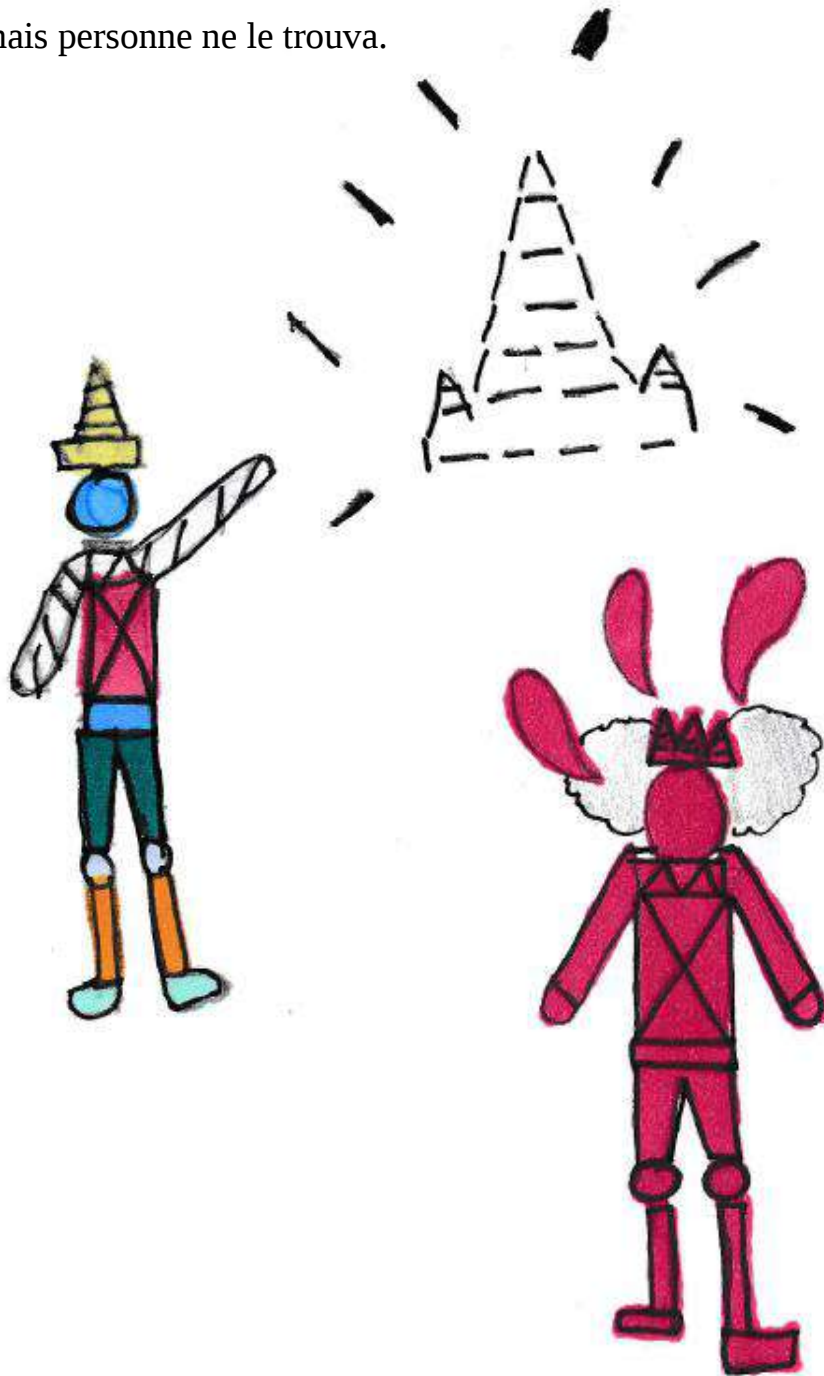


Conte rédigé et illustré par la classe de 5°5
du collège d'Hagondange (2022)

Il y a fort longtemps, dans un pays lointain, deux tribus vivaient en harmonie : le clan des Mamades et le clan des Robertplots. Le clan des Mamades comptaient plus de cinquante membres, ils étaient forts et entraînés au combat rapproché. Les Roberplots n'avaient que dix membres mais ils avaient un pouvoir magique : dès qu'ils mettaient leur plot sur leur tête, ils se transformaient en géants. Les deux familles étaient en paix, c'était tout beau tout rose.

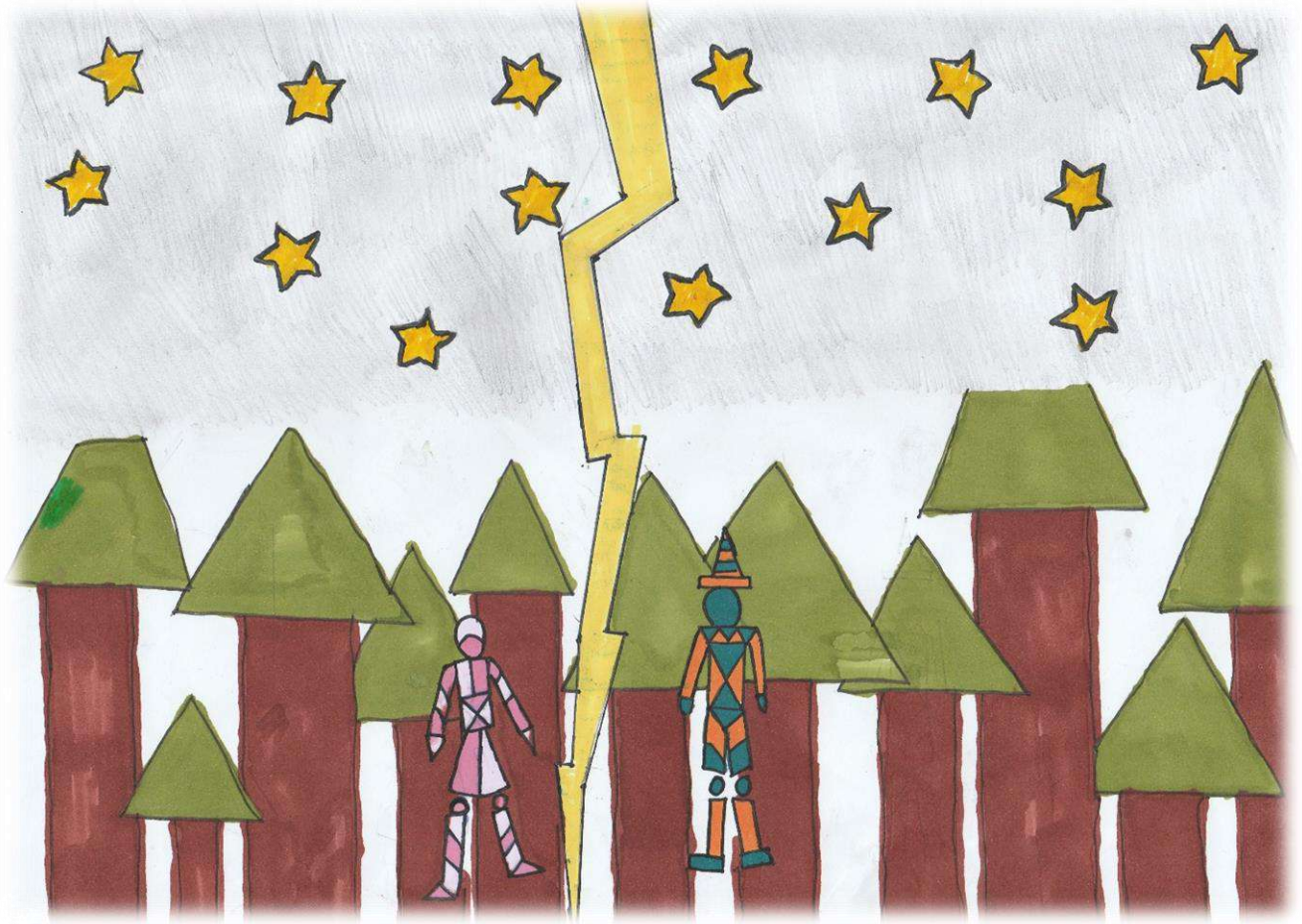


Mais un triste jour, le **plot du Roi** fut **volé**. Personne ne sut qui avait volé le plot. Le Roi devint **rouge de rage** et demanda à tous les Robertplots de retrouver son plot royal, mais personne ne le trouva.

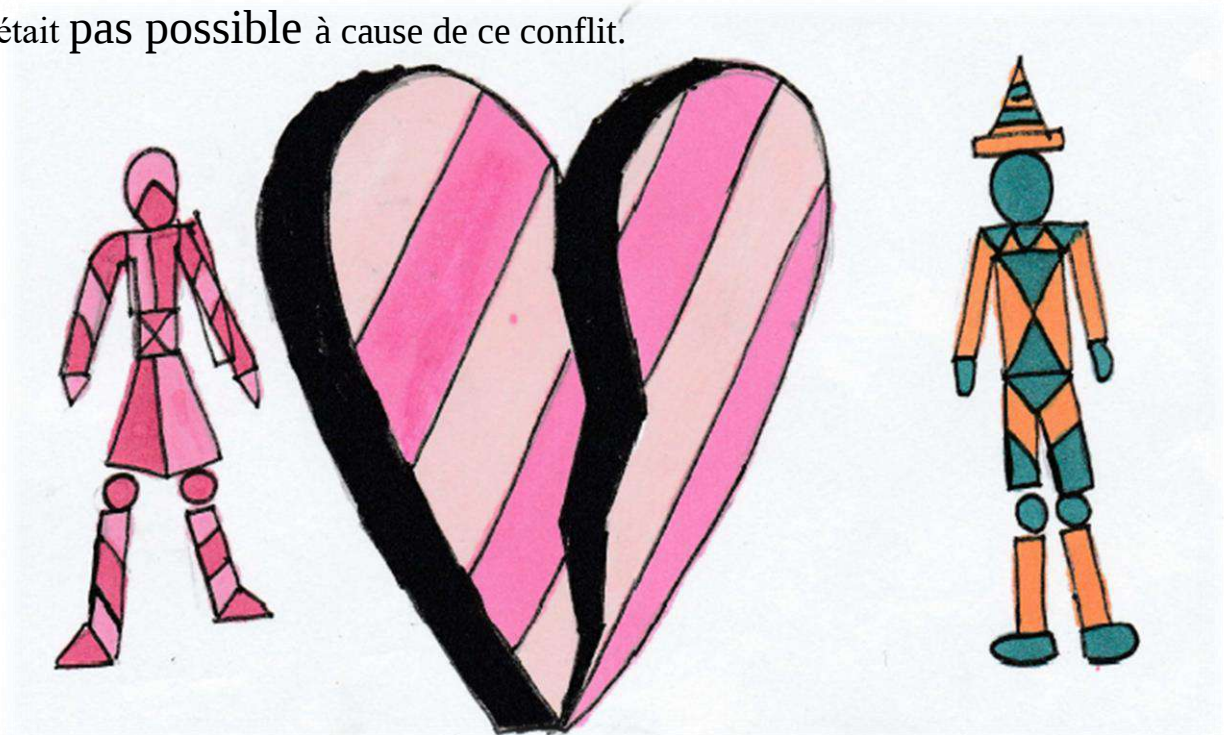


Les Robertplots se mirent à **accuser** les Mamades : ils avaient volé le plot par **jalousie**. Les Mamades, vexés par cette accusation, déclarèrent la **guerre** à leurs anciens amis. Ce vol mit **fin** à la **parfaite entente** entre les Mamades et les Robertplots : l'harmonie vola en éclats. Depuis plus de deux cents ans, les deux clans s'opposaient et rien ne semblait pouvoir arrêter cet **horrible combat**.

Par une belle nuit étoilée, une fille du clan des Mamades, nommée Nora, rencontra un bel homme du clan des Robertplots, nommé Lixi. Ils se donnèrent rendez-vous dans une forêt et ce fut le **coup de foudre** entre les deux jeunes gens.

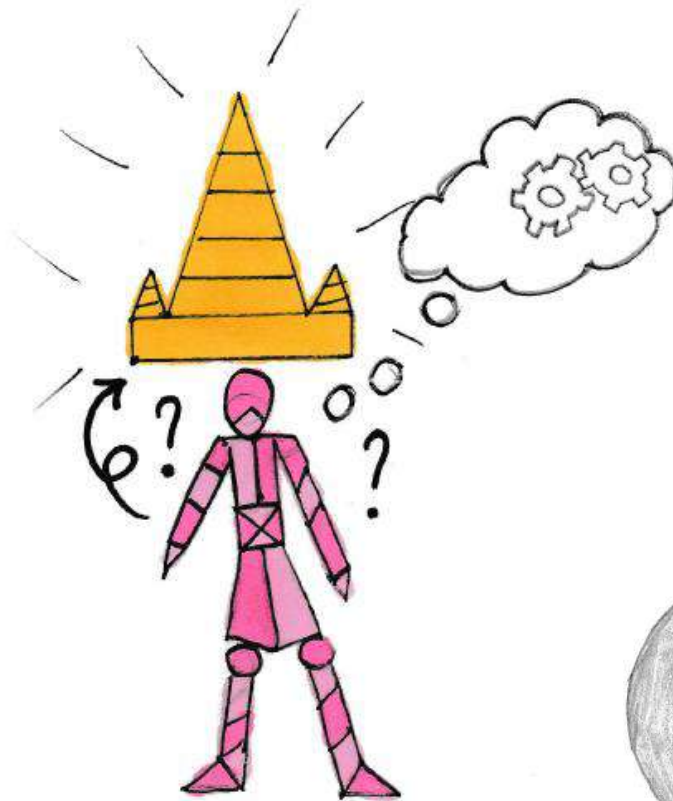


Tous les soirs, les **deux amants** se retrouvaient. Mais leurs deux familles continuaient de se faire la guerre, alors ils se rendirent compte que leur histoire d'amour n'était pas possible à cause de ce conflit.



Nora décida alors de partir retrouver le plot royal afin que leurs deux familles puissent à nouveau vivre en paix.

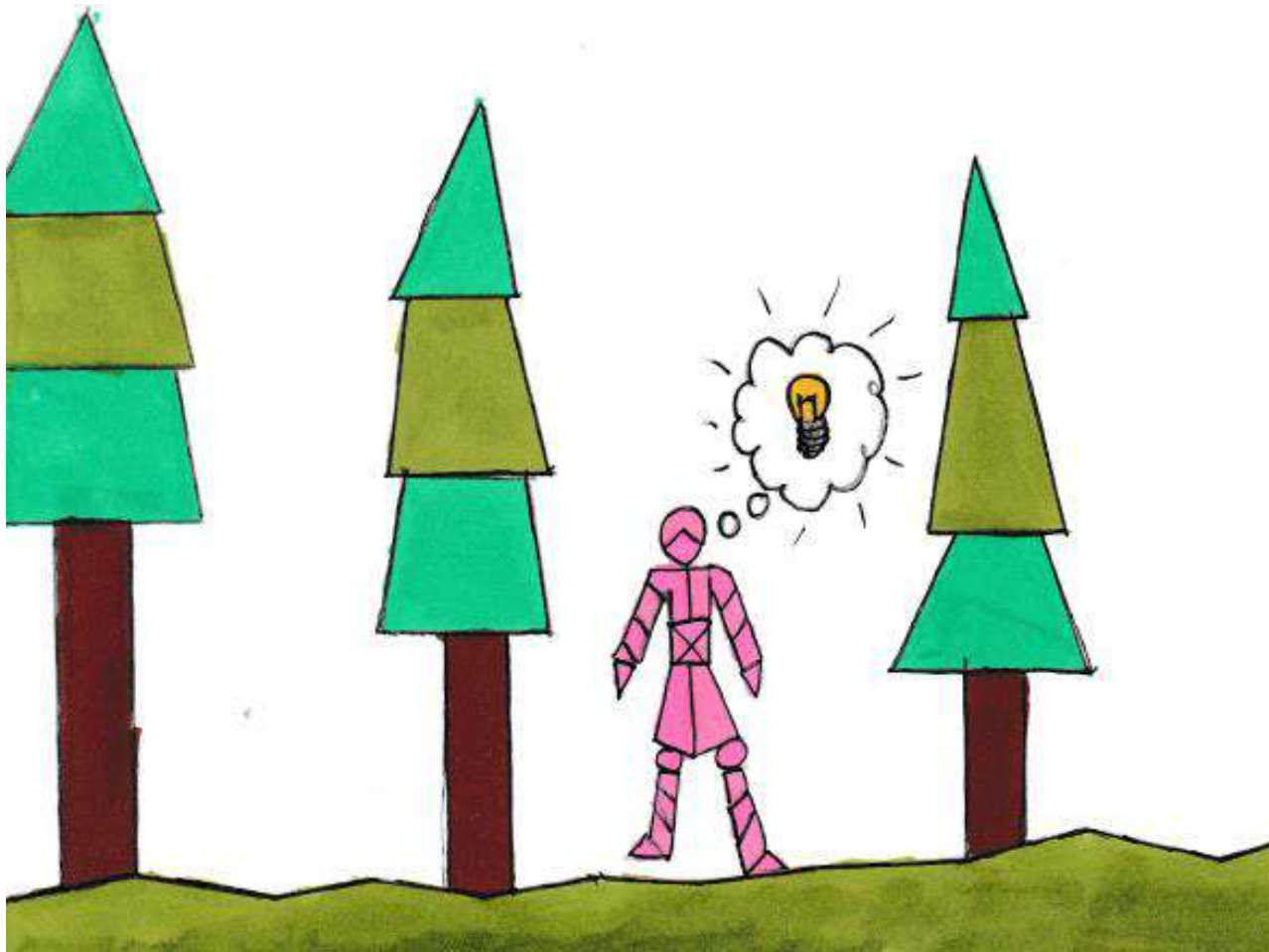
Mais elle ne savait pas comment s'y prendre, ni par où commencer. Elle se demandait comment elle pouvait obtenir des indices sur le lieu où se trouvait ce plot. Nombreuses étaient les personnes qui l'avaient cherché pendant toutes ces années, mais personne n'avait jamais réussi à le retrouver.



Nora était très angoissée à l'idée de ne pas réussir sa quête, elle portait une lourde responsabilité sur ses épaules.



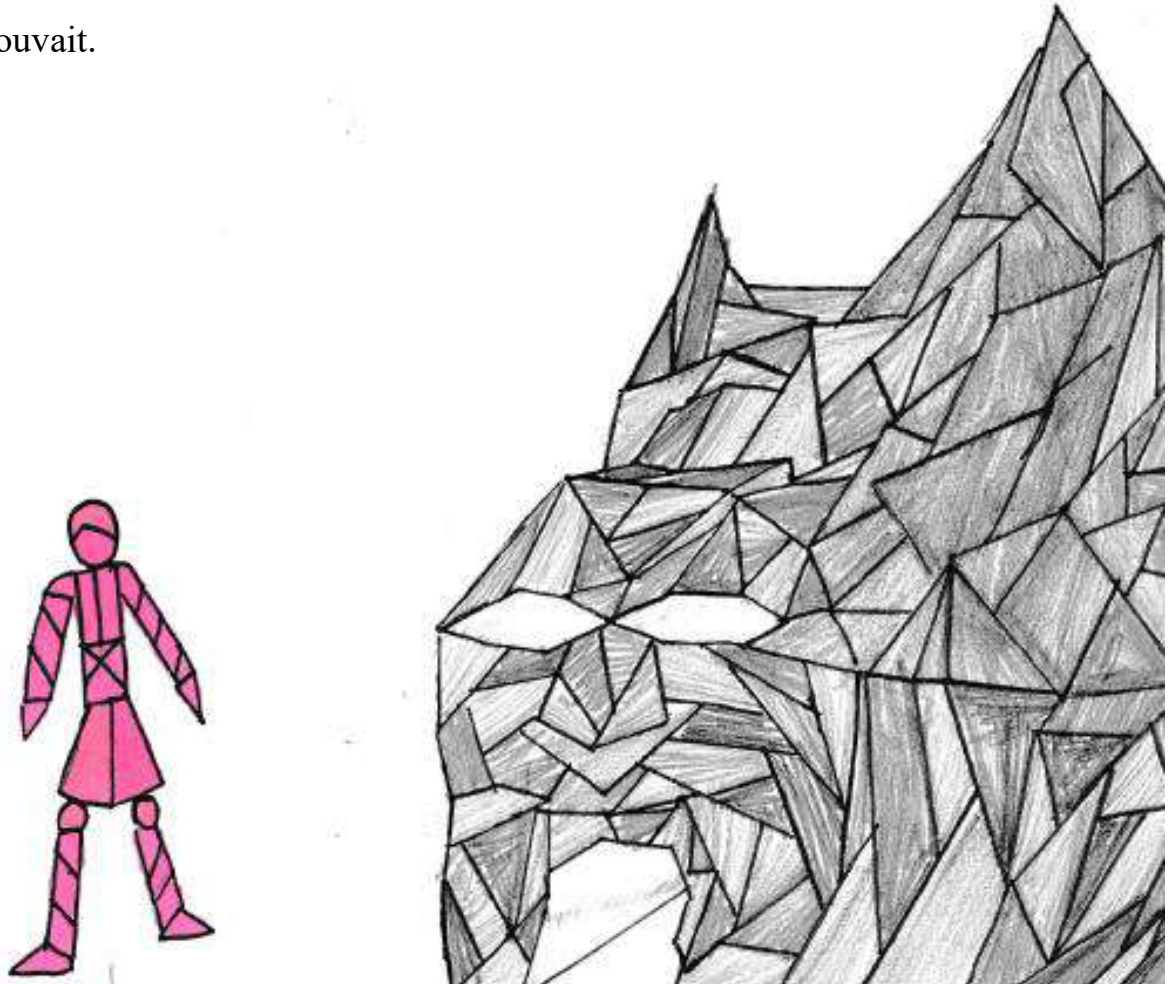
Chassant ses inquiétudes, elle décida de se mettre en route pour prendre en main son destin. En regardant le vaste horizon, elle se dit que cela n'allait pas être facile.



Elle commença sa route vers la forêt car elle avait entendu une rumeur qui disait qu'une carte au trésor était cachée à cet endroit. Elle pensa que cela l'aiderait pour sa quête. La rumeur disait aussi que la carte était enterrée au pied du plus grand arbre de la forêt, mais personne n'osait y aller car un monstre s'y cachait.



S'armant de son **courage**, elle partit à la recherche de cet arbre gigantesque et soudain, elle aperçut une **grotte** qui ressemblait à un **crâne**. Elle n'était pas sereine à l'idée d'explorer cet endroit mais elle était **curieuse** et souhaitait voir ce qui s'y trouvait.

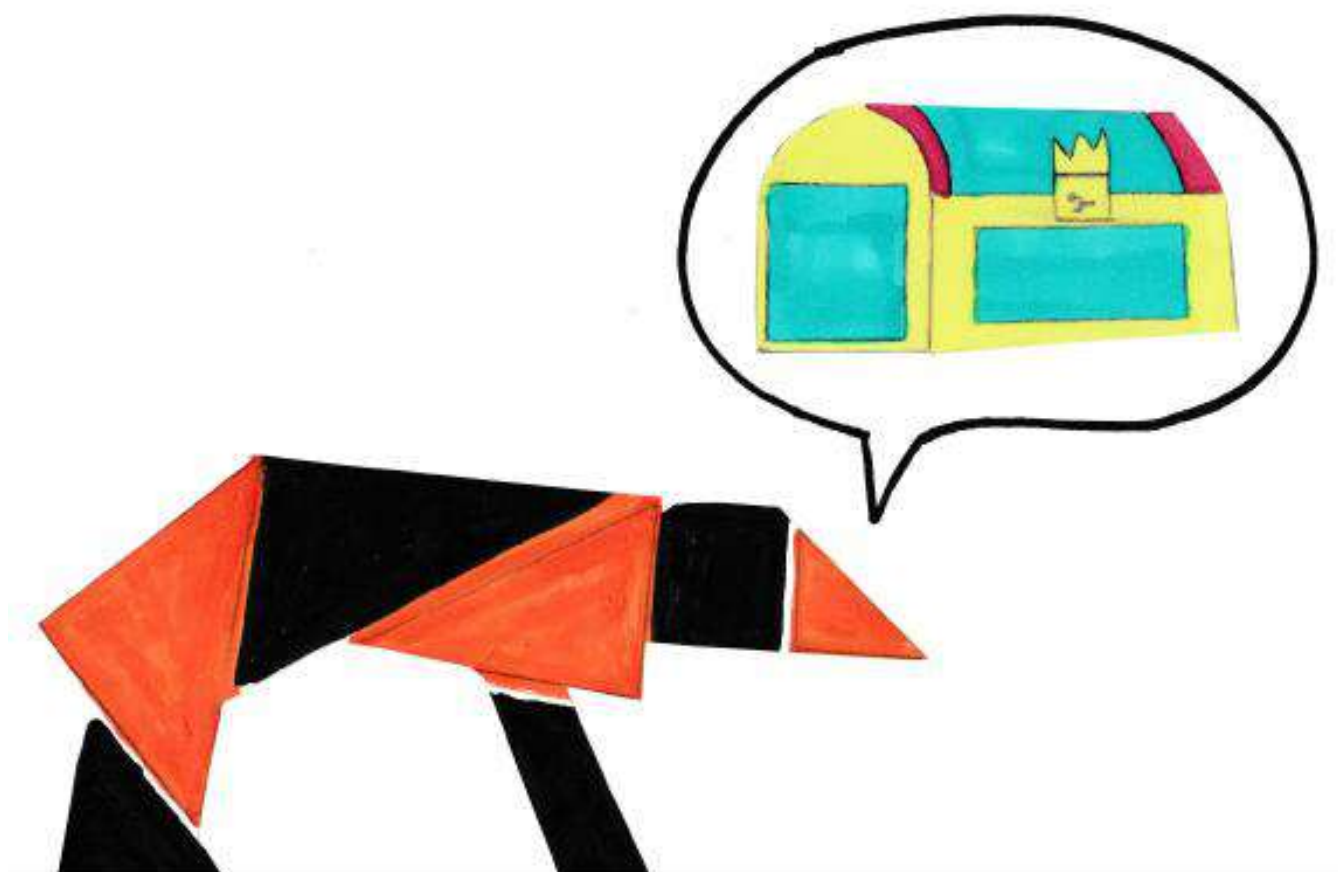


A peine entrée dans ce lieu effroyable, elle entendit un rugissement qui lui glaça le sang. Elle avait une **peur bleue**, mais elle continuait d'avancer, **droite** comme un i.



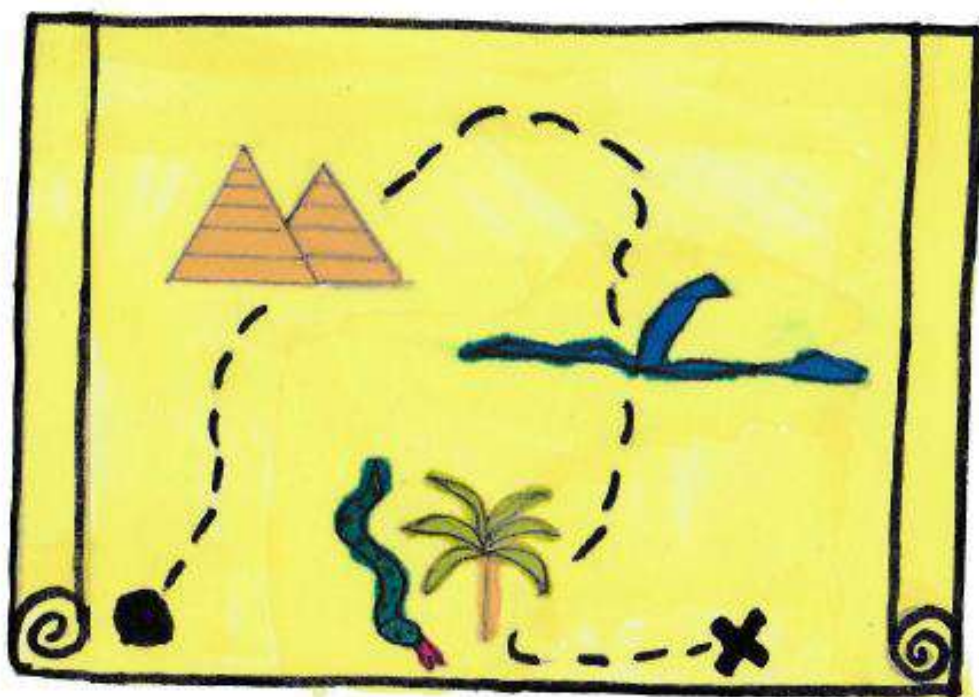
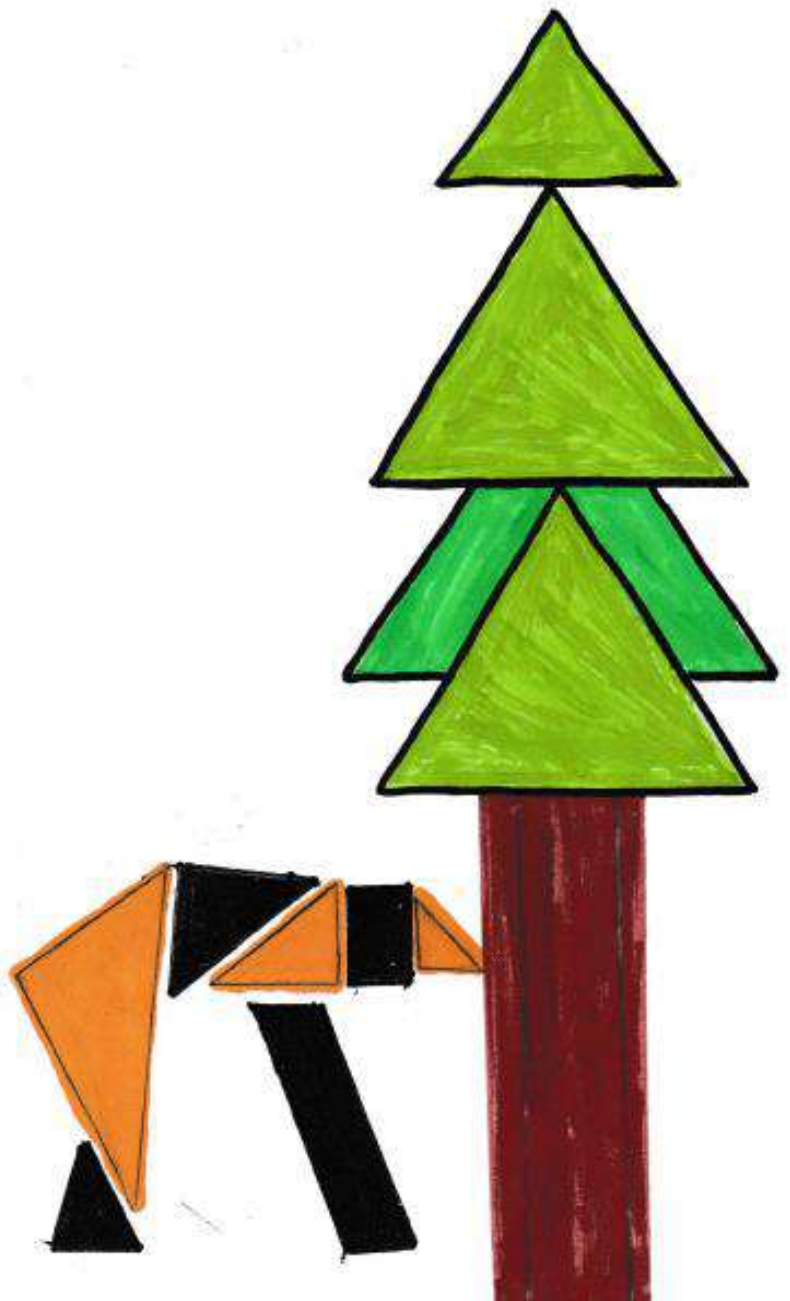
Elle marcha pendant un long moment quand tout à coup, elle distingua une silhouette imposante dans l'obscurité. Au fur et à mesure qu'elle avançait, elle parvenait à mieux apercevoir l'horrible bête qui se dressait devant elle : il s'agissait d'un ours, avec une gueule béante et des crocs aiguisés. La bête s'avança vers elle, lentement. Nora était paralysée par la peur, elle crut qu'elle allait mourir dévorée jusqu'à ce qu'elle entende ces quelques mots :

« Je m'appelle Trévor, je suis l'ours qui trouve les trésors »

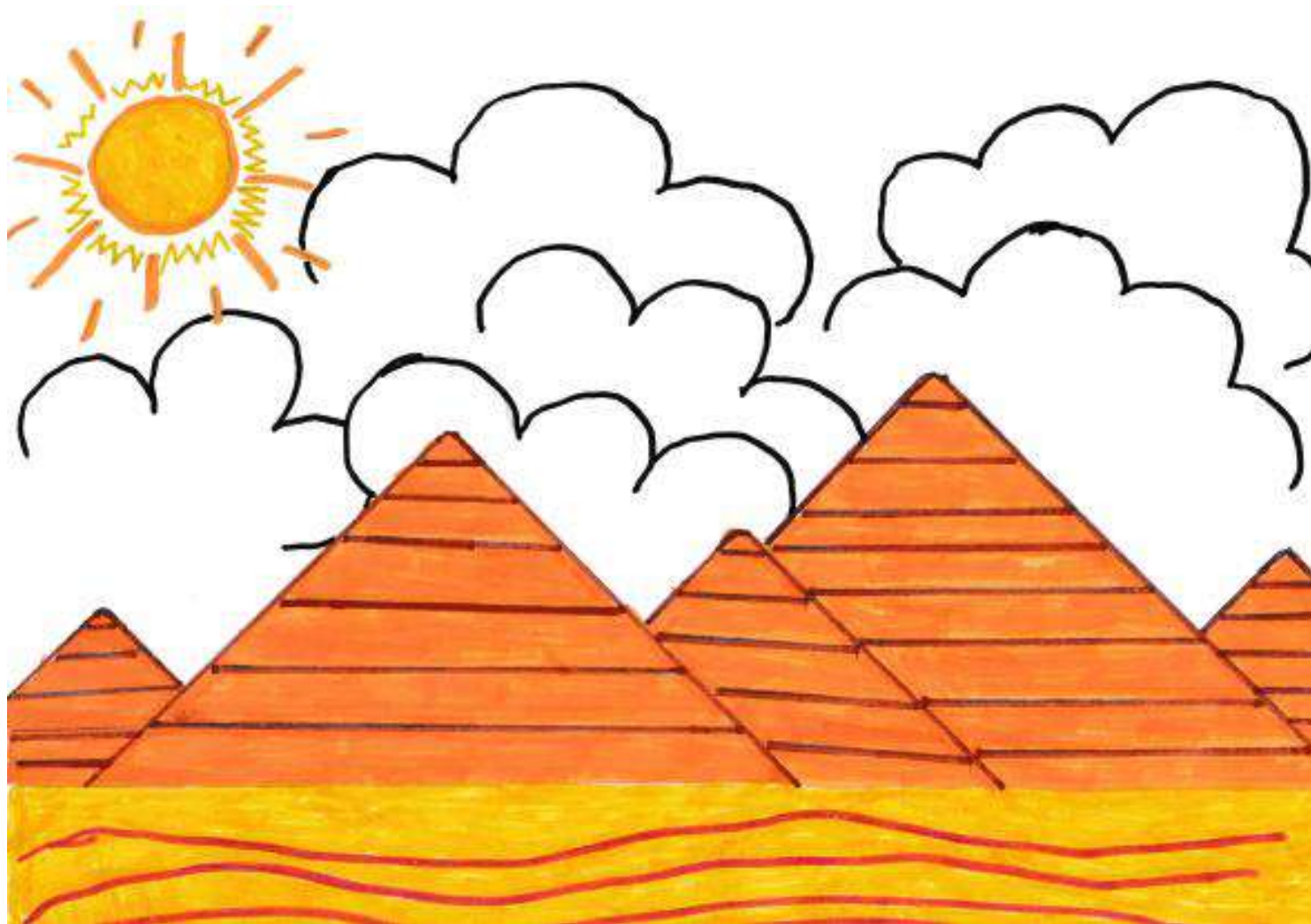


L'ours Trévor lécha la main de Nora et sans le vouloir, celle-ci venait d'être adoptée par l'ours qui trouve les trésors. Après ce court moment, les deux nouveaux amis sortirent de la grotte et Trévor se mit à flairer une piste. Nora ne savait pas du tout ce qu'il cherchait.

Trévor s'arrêta au pied
d'un arbre : il avait trouvé le
plus grand arbre de la
forêt. Il se mit à creuser et
déterra une boîte qui contenait
la fameuse carte au
trésor. Nora était folle de
joie ! Elle déplia la carte et
regarda les épreuves qui
l'attendaient.



D'un pas décidé, elle partit à la recherche du plot, accompagnée de son fidèle Trévor. La première épreuve était la traversée d'un désert. Il n'y avait pas d'eau, pas de nourriture et la chaleur était insoutenable.



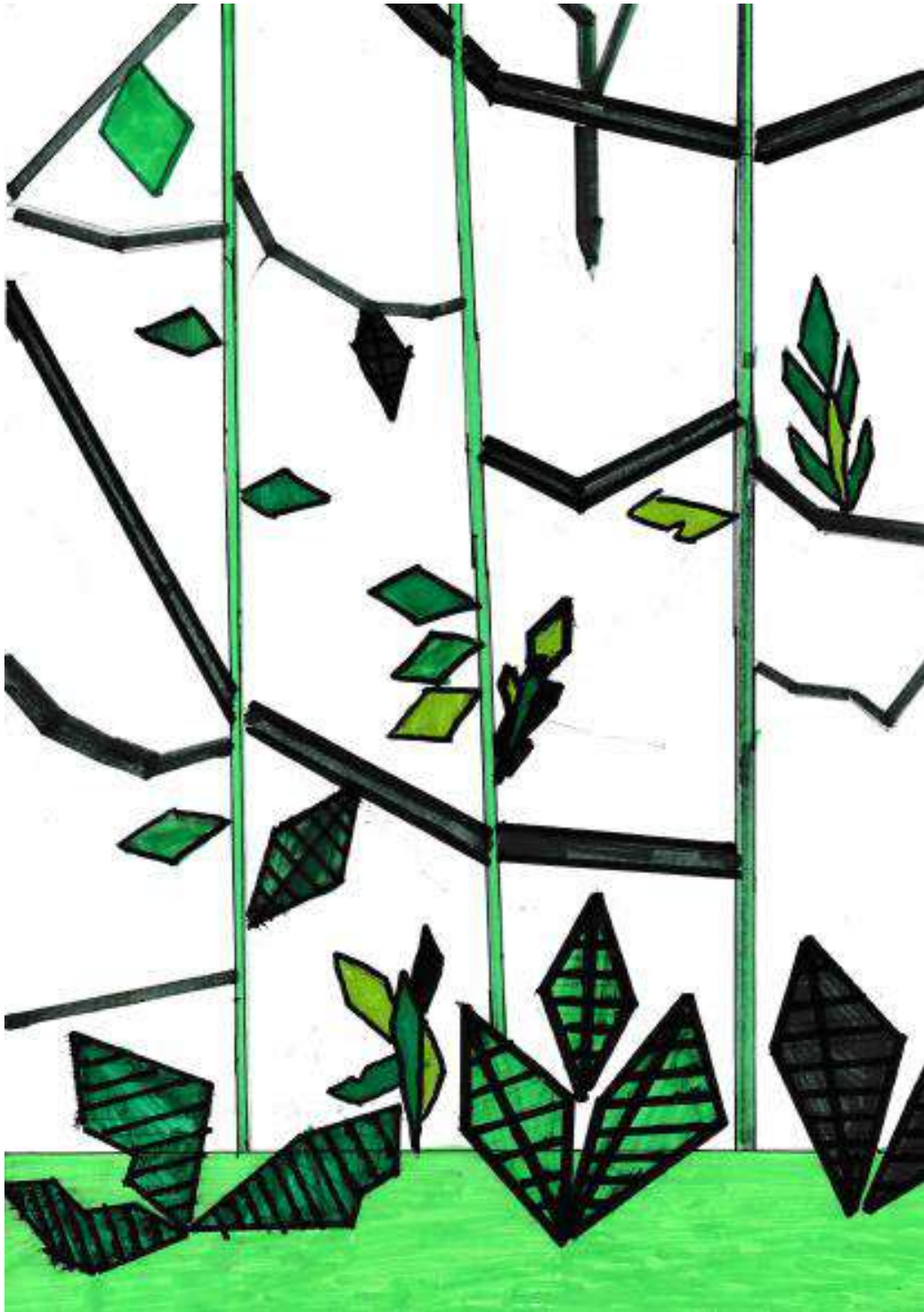
Nora eut de nombreuses hallucinations mais parvint à traverser le désert.

La deuxième épreuve était la traversée d'un lac. Après avoir enduré des fortes chaleurs, Nora devait réussir à traverser un lac noir déchainé par les vagues.

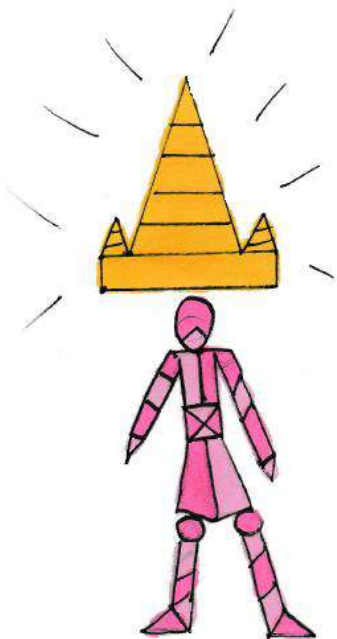


Elle ne pouvait y arriver seule, mais à nouveau l'ours Trevor fut là pour l'aider et la traversée fut une réussite.

Enfin, la troisième épreuve consistait à traverser une jungle pleine de créatures étranges et de pièges cachés.



Trévor dévora les serpents, Nora par son ingéniosité évita les pièges et à nouveau, la traversée fut un succès. Rien ne pouvait les mettre en difficulté, ils résolvaient tous les problèmes.



Après avoir franchi ces trois épreuves, Nora réussit à retrouver le plot royal caché dans un coffre que Trévor avait réussi à déterrer (eh oui, Trévor, l'ours qui trouve les trésors).

Nora ramena le plot royal au village. A son arrivée, les Robertplots sortirent leurs armes et les pointèrent vers Nora. Alors, Lixi s'interposa entre sa famille et sa bien-aimée afin de sauver cette dernière.

Nora brandit le plot royal en l'air et s'adressa aux Robertplots en leur disant qu'elle venait leur rendre leur bien si précieux ; à ces mots, l'un des Robertplots devint pâle comme une feuille morte. Notre héroïne comprit alors que cet homme était un traître et elle le pointa du doigt.

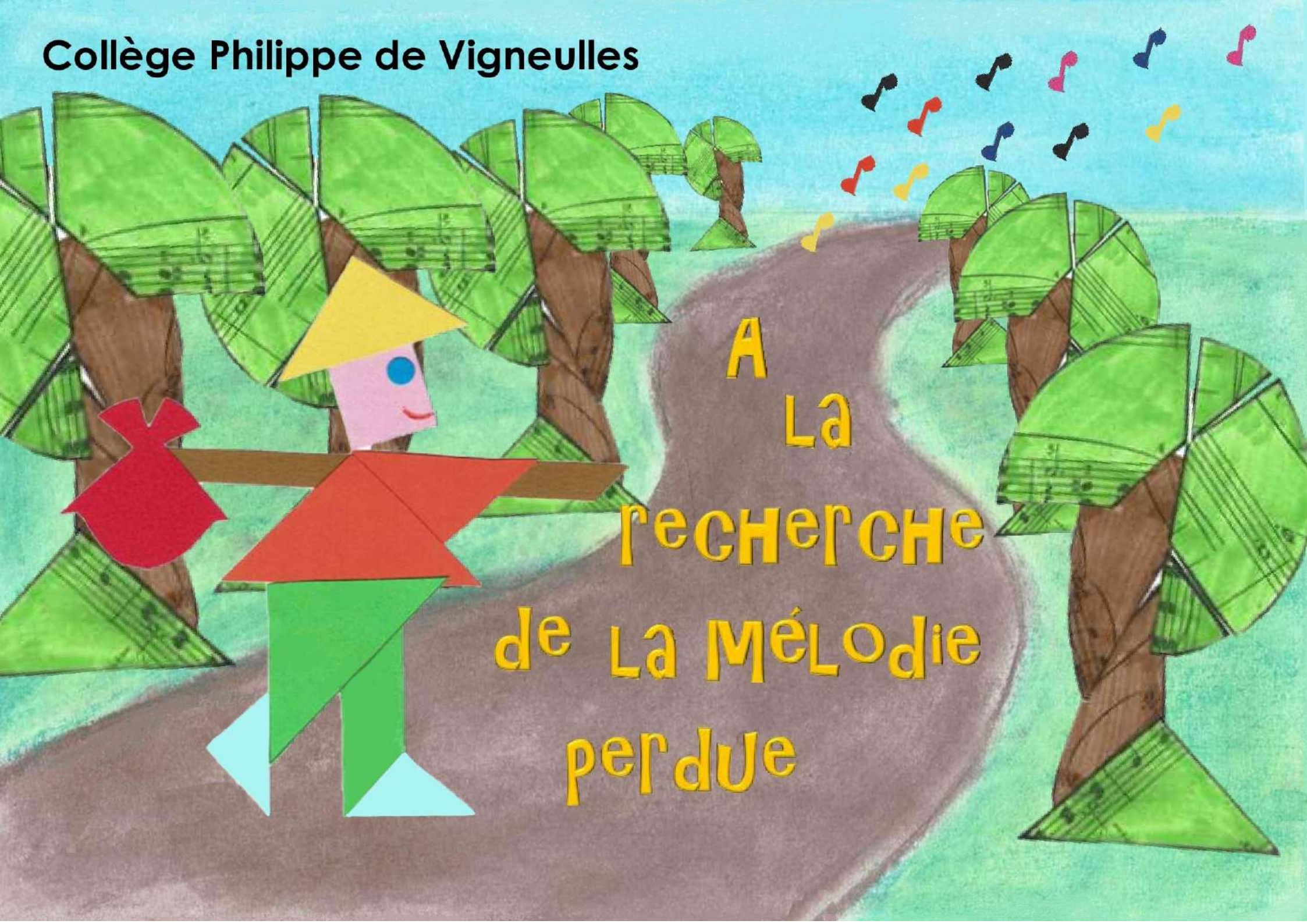
Le Roi était furieux et lui imposa comme punition d'affronter les trois épreuves que Nora avait dû surmonter, encore et encore jusqu'à la fin de sa vie.



Ainsi, Mamades et les Robertplots devinrent à nouveau alliés. Le roi des Robertplots présenta ses excuses aux Mamades et accepta de marier Nora et Lixi. Ces derniers vécurent heureux, eurent des enfants Plottmades et Nora devint la reine de la tribu Mamades.



Collège Philippe de Vigneulles



A
La
recherche
de la Mélodie
perdue

Collège Philippe de Vigneulles

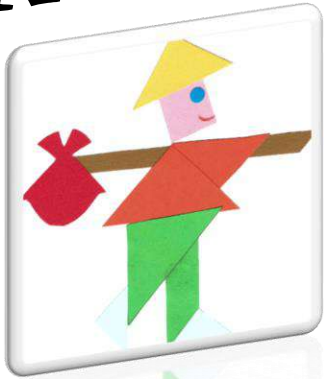
*A la recherche
de la
mélodie perdue*

Avertissement au lecteur

Dans notre conte musical, certaines pages comportent un QR-code : flashez-le pour écouter les musiques qu'entend notre héros !

Les personnages

RéMi



MiLa



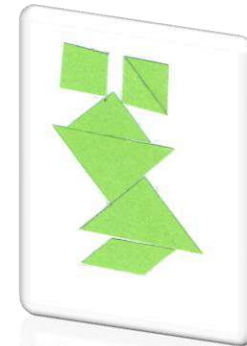
Fasol



LaSi



Le crapaud



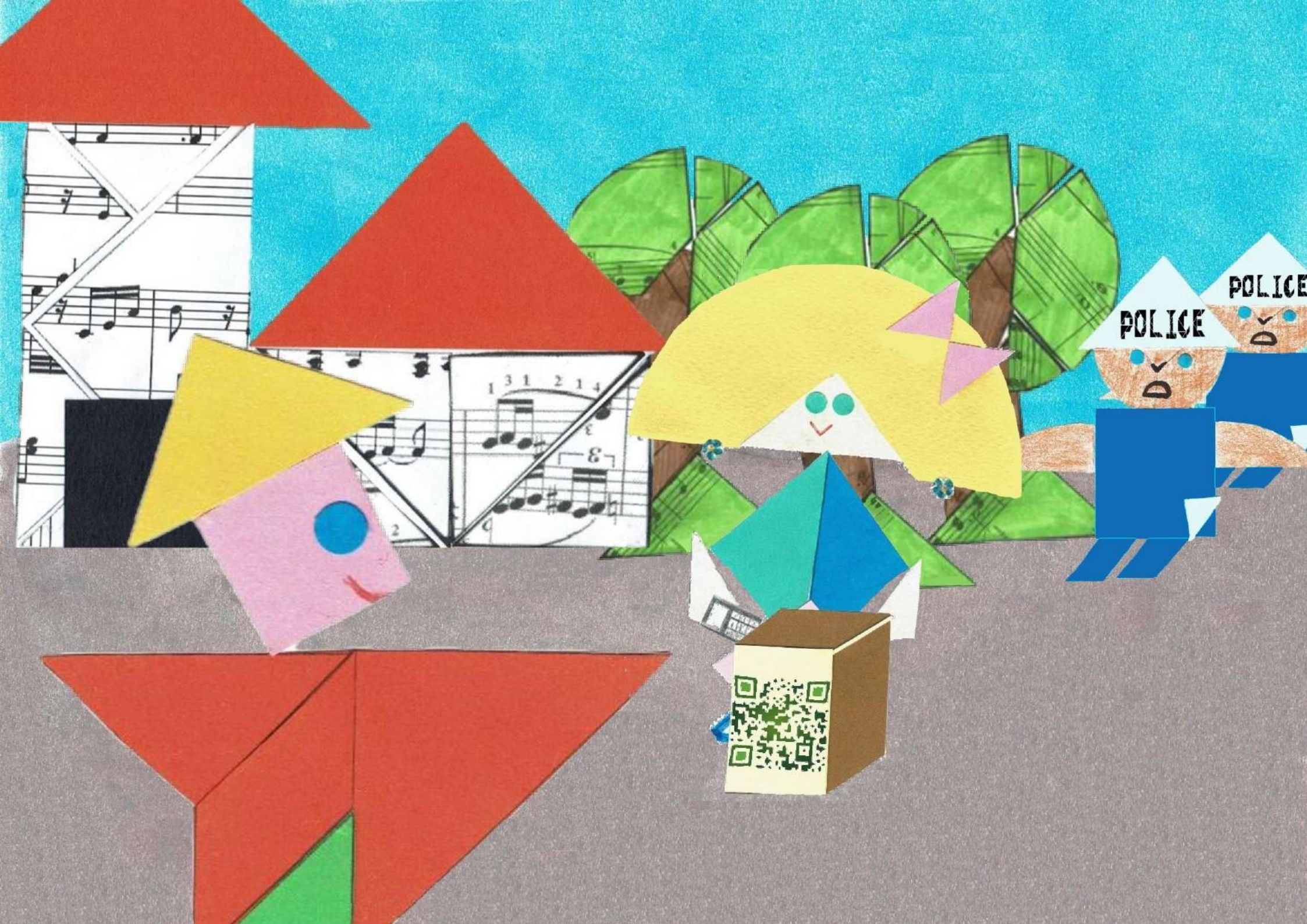
Jadis, dans un monde lointain, empli de notes de musique, vivait RéMi Blueyes. Ce monde fantastique était constitué de différentes cités-états qui ne toléraient aucun autre style de musique que le leur. Petit, RéMi fut élevé à Classicville, une ville où la musique classique était présente, trop présente et où toutes les autres musiques étaient, comme il se doit, strictement interdites.





n beau jour, alors qu'il se promenait avec ses parents, il entendit un son inconnu. Par curiosité, il s'en rapprocha et découvrit une musicienne qui jouait d'un instrument mystérieux, une sorte de cajón orné d'un QR-code. Pour en jouer, elle utilisait son téléphone portable : à chaque fois qu'elle flashait son instrument, un son mélodieux en sortait.





Les grandes personnes autour de lui s'affolèrent. Certaines se bouchèrent les oreilles tandis que d'autres lançaient à l'artiste tout ce qu'elles avaient sous la main. La police arriva peu de temps après, la musique s'arrêta et le pauvre petit RéMi qui avait été si émerveillé par cet air, se sentit seul et déboussolé. De ce jour, il fut lassé de la musique de Bach, de Mozart et de Beethoven.







18 ans, contre l'avis de ses parents, Rémi décida de retrouver la mélodie dont il était tombé amoureux. Il fit ses bagages et se mit en route vers son destin. Sa mère, avant son départ, lui avait offert un diapason qu'il devrait faire vibrer pour activer le premier QR-code qu'il rencontrerait dans les villes qu'il visiterait afin de s'y déplacer sans encombre.





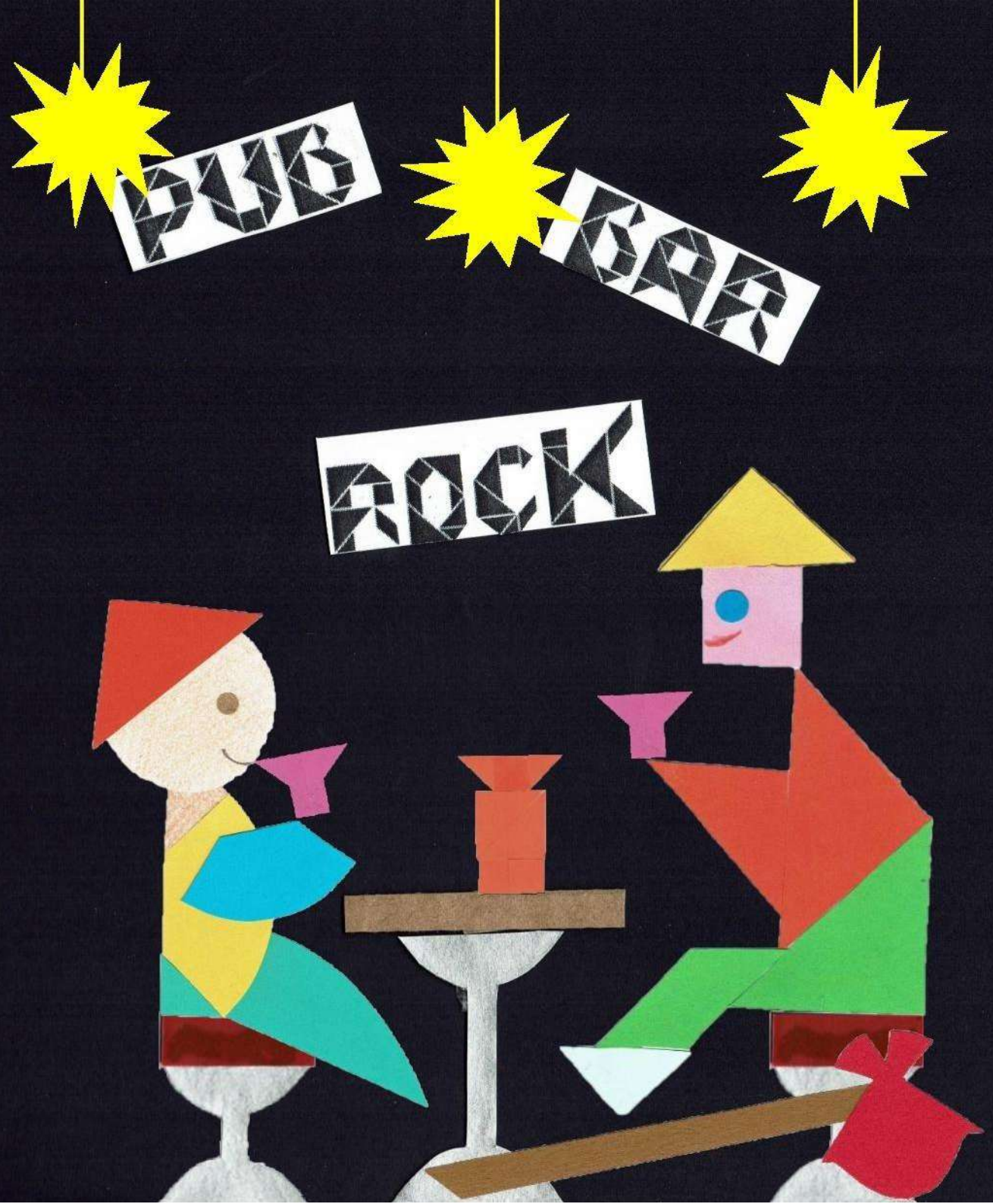
u bout de quelques jours de marche, il arriva dans une ville pleine de hauts immeubles montant jusqu'au ciel : il était à Hardrockn'ville. Suivant le conseil de sa mère, il sortit son diapason et le fit vibrer pour flasher le QR-code sur la guitare à l'entrée de la ville. Il entendit alors des sons terriblement forts et stridents qui lui vrillèrent les tympans.





Comme cela faisait plusieurs jours qu'il n'avait ni dormi, ni bu, ni mangé, il entra dans un pub où l'on ne servait que des « chiens chauds », des petits pains fourrés de petits saucissons et de cornichons. Impressionné par tous ces gens qui portaient des vestes en cuir, des tatouages et des colliers à pics, il s'installa un peu à l'écart, à côté d'un jeune homme qui chantonnait la mélodie qui l'avait tant marqué ! RéMi sympathisa avec celui-ci, qui s'appelait FaSol, et qui lui apprit que la musicienne qui avait composé cet air était enfermée dans la prison de Gangstarapseille parce qu'elle avait enfreint la loi de la ville en jouant autre chose que du rap le jour de la Fête de la Musique.



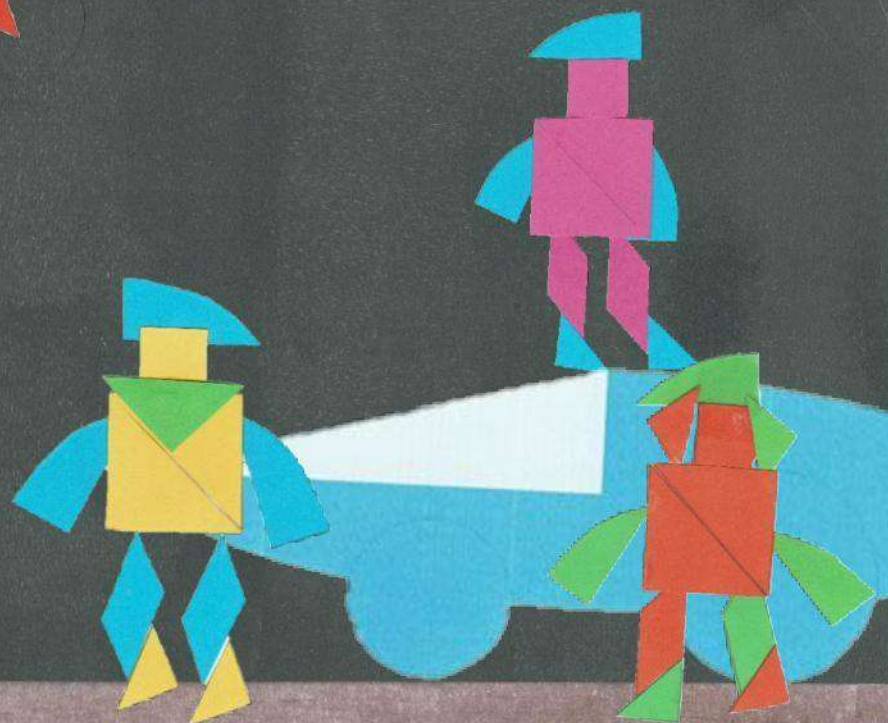
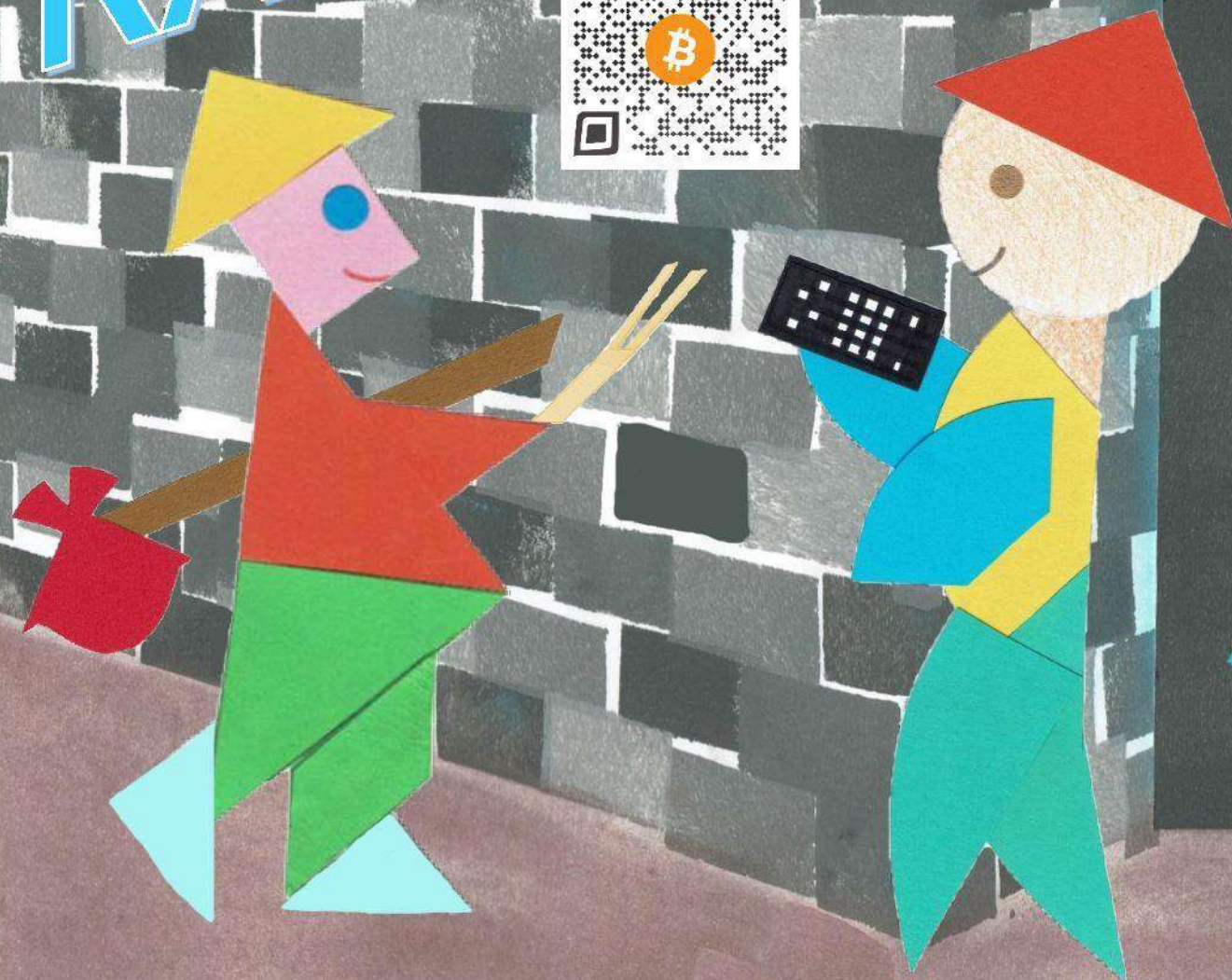


Les deux amis décidèrent de se rendre dans la cité du rap pour essayer de la faire libérer. FaSol sortit une sorte de télécommande de son sac, appuya sur un bouton et ils furent téléportés instantanément aux portes de Gangstarapseille qu'ils franchirent après avoir flashé le QR-code tagué sur un mur.

La ville était immense, tentaculaire, pleine de graffitis partout, peuplée de gens qui déambulaient dans les rues, casquettes à l'envers vissées sur la tête.



GANGSTA RAP



 Au détour d'une rue sombre et délabrée, un cri attira leur attention : c'était un raton-rapeur, musicien et végétarien, nommé LaSi, qui cherchait dans des poubelles pas vraiment belles de quoi se nourrir. RéMi et FaSol donnèrent au pauvre animal affamé leurs dernières carottes RAPées et lui demandèrent s'il avait déjà entendu parler de la musicienne emprisonnée. Il leur répondit qu'elle avait été transférée à la prison de Jazzville.

« Un soir où j'ai longé la prison, j'ai entendu cette mélodie qui m'a bouleversé et depuis, j'en ai assez de ce rap agressif, vulgaire et bruyant ! Je rêve de partir d'ici pour la retrouver. Mais seul, je n'en ai pas le courage ! soupira le raton-rapeur.

- Nous aussi nous sommes en quête de cette mélodie, joins-toi à nous ! »
proposa RéMi.

GANGSTA RAP



En un clic de télécommande, ils se retrouvèrent tous trois à Jazzville dont la rue principale, pavée de touches de piano, était bordée de maisons bleues. Ils atterrirent juste devant une immense statue de saxophone dont ils scannèrent le QR-code et se dirigèrent vers la prison.



Ils tombèrent soudain sur un drôle de phénomène : un crapaud clairvoyant qui accueillait et renseignait les visiteurs avant même qu'ils ne formulent leurs questions !

« La musicienne que vous cherchez s'appelle MiLa. Elle a mystérieusement disparu de sa cellule et personne ne l'a plus jamais revue depuis ! coassa le crapaud. Mais je sais qu'elle voulait partir dans un monde où elle serait acceptée.





- Mais où ? dit Rémi.
- On m'a dit qu'elle aurait créé son propre monde où toutes les musiques seraient accueillies à bras ouverts.
- Oui, mais où se trouve cet endroit ? demanda FaSol.
- Avant qu'elle ne disparaisse, MiLa m'a transmis un message pour vous :



SUIVEZ LE
COURS DO POUR
TROUVER CE
QUE VOUS
CHERCHEZ

- C'est une DoMinette, s'écria le raton-rappeur, j'adore les énigmes !
- ***Suivez le cours DO*** ?!/? Regardez, il y a une rivière par ici ! C'est un cours **D'EAU**, allons-y ! » s'exclama Rémi.

Ils longèrent la rivière et tombèrent nez à nez avec un immense cajón, dont ils se dépêchèrent de flasher le QR-code. Tout à coup la merveilleuse mélodie se fit entendre et une énorme vague les emporta jusqu'à l'île de la musicienne.





MiLa les accueillit avec un appétissant plateau de madeleines et leur proposa d'habiter dans ce monde où chacun était libre de jouer la musique qu'il voulait.

« C'est ce qui fait la beauté de ce monde ! » dit-elle.

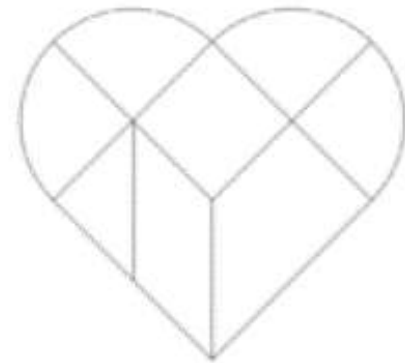
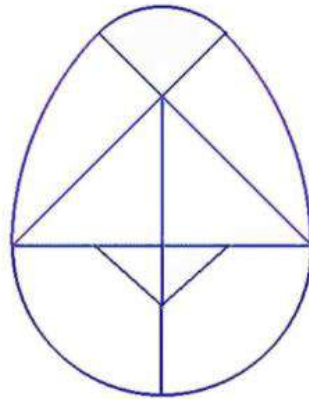
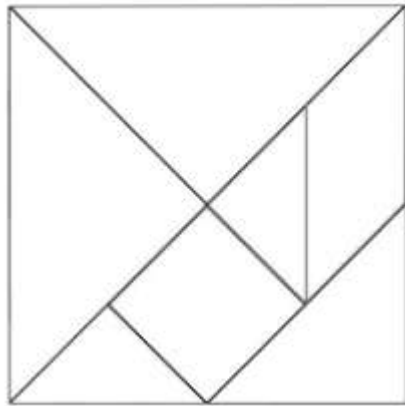
Les quatre amis acceptèrent tout de suite et ils vécurent heureux, *LA*, jusqu'à la fin des rythmes !



Secrets de fabrication

Secret n°1

Tous nos personnages et nos éléments de décor ont été réalisés à partir de formes de tangram carré, œuf ou cœur, de différentes tailles, que nous avons découpées, mélangées, assemblées, superposées, collées.



Secret n°2

Les extraits musicaux qu'entendent nos personnages ont été enregistrés sur le site de notre professeur de musique. Les avez-vous reconnus ?

- Pour Classicville, page 2 : *Les Fantaisies* de Chopin
- Pour la mélodie de MiLa, pages 4, 24 et 26 : *Baila Me* des Gipsy Kings
- Pour Hardrock'nville, page 10 : *Blow On Ashes* du groupe X-Vision
- Pour Gangstarapseille, page 14 : *Gangsta Rap* de Poison
- Pour Jazzville, page 18 : *Rhapsody In Blue* de Gershwin

Auteurs/illustrateurs

AKKAMIS	Enis	HECTOR	Tom
BAUMGARTNER	Lesly	HOUPERT-VOIRAND	Kycia
BELHOUT BETTACH	Kahina	JORIATTI	Mathéo
BERTHELEMY-DEBAIN	Lilou	KABBOUCH	Mostafa
CLÉMENT	Thibault	MARLIER	Leo
CORNET	Kélé	MESSAOUD	Djibril
DELVALLEE	Jean	MOUGEL	Romane
DIAKHATE	Oumou-Betty	OUSGA	Sarah
DJERRAR	Waël	POIROT	Baptiste
FAHCHOUCH	Soumia	RIZZA	Charlotte
FERVEUR	Emma	ROMDHANE	Anis
FISCHER	Lina	SENOUCI	Noor
FLORENTIN	Ezio	SPERANZON	Arno
FREMONT	Camille	SPERANZON	Zoe

Remerciements

Nous tenons à adresser nos plus sincères remerciements à :

Mme Aubertin, Principale du collège Philippe de Vigneulles

M. Mercier, Principal adjoint du collège Philippe de Vigneulles

Mme André, Professeur

M. Mahouachi, Professeur

M. Marso, Professeur

Mme Pirrello, Professeur

Mme Rebout, Professeur

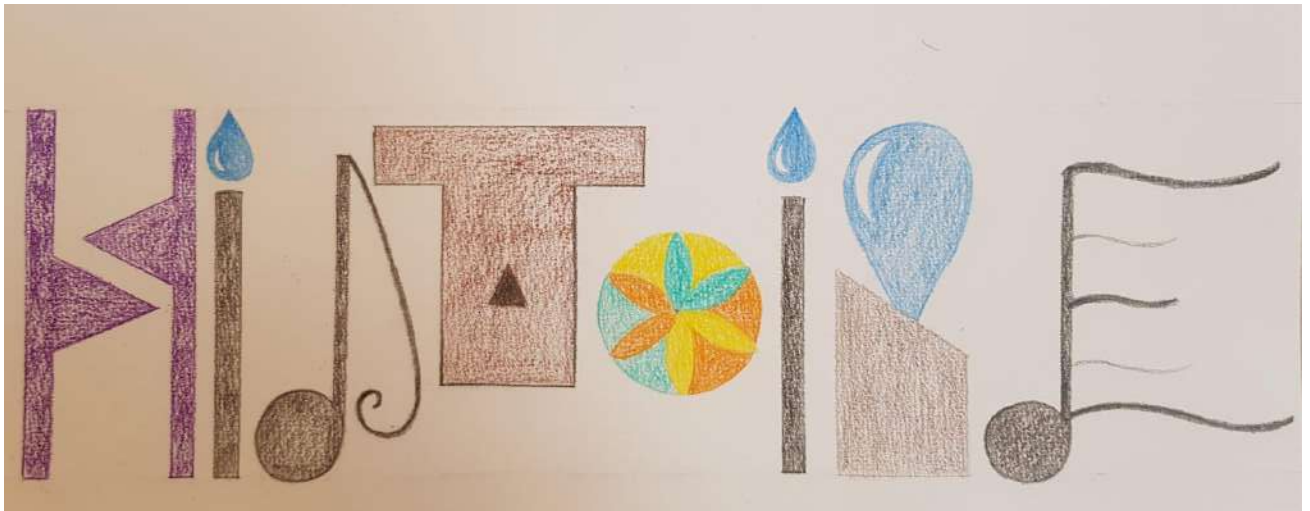
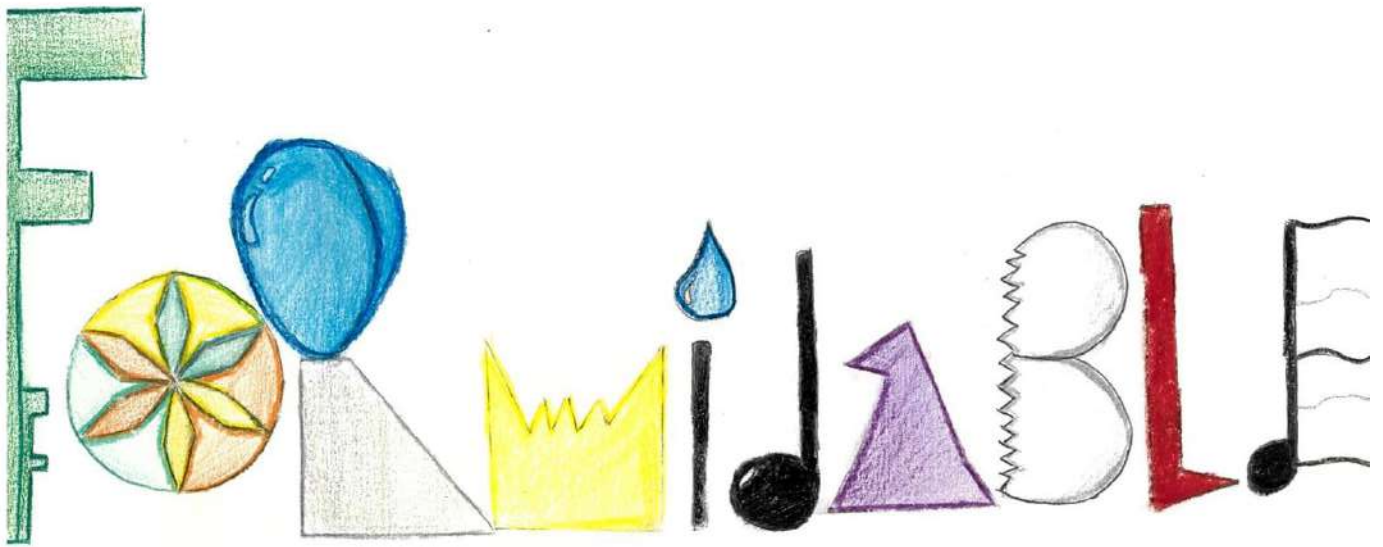
M. Salis, Professeur

Gazhole, Auteur/illustrateur

Cruschiorm, Auteur/illustrateur

L'association Le Livre à Metz

Une

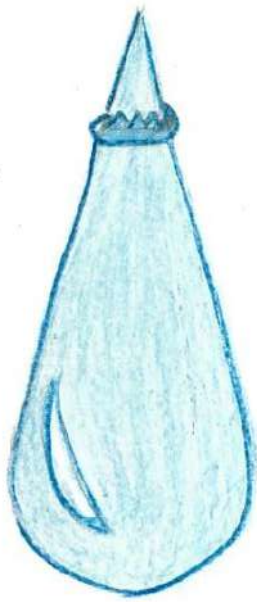


Classe de 5^{es}- Collège du Justemont
Vitry-sur-Orne-Atelier d'écriture du livre à Metz 2022

Une Form-idable Histoire

Ecrite par les élèves de 5ème5 du collège du Justemont
En 2022 dans le cadre de l'atelier d'écriture du Livre à Metz

Avec Mme Hermann, professeur de français, Mme Mathis, professeur documentaliste, Mme Parise, professeur d'arts plastiques, M. Piton, professeur de mathématiques

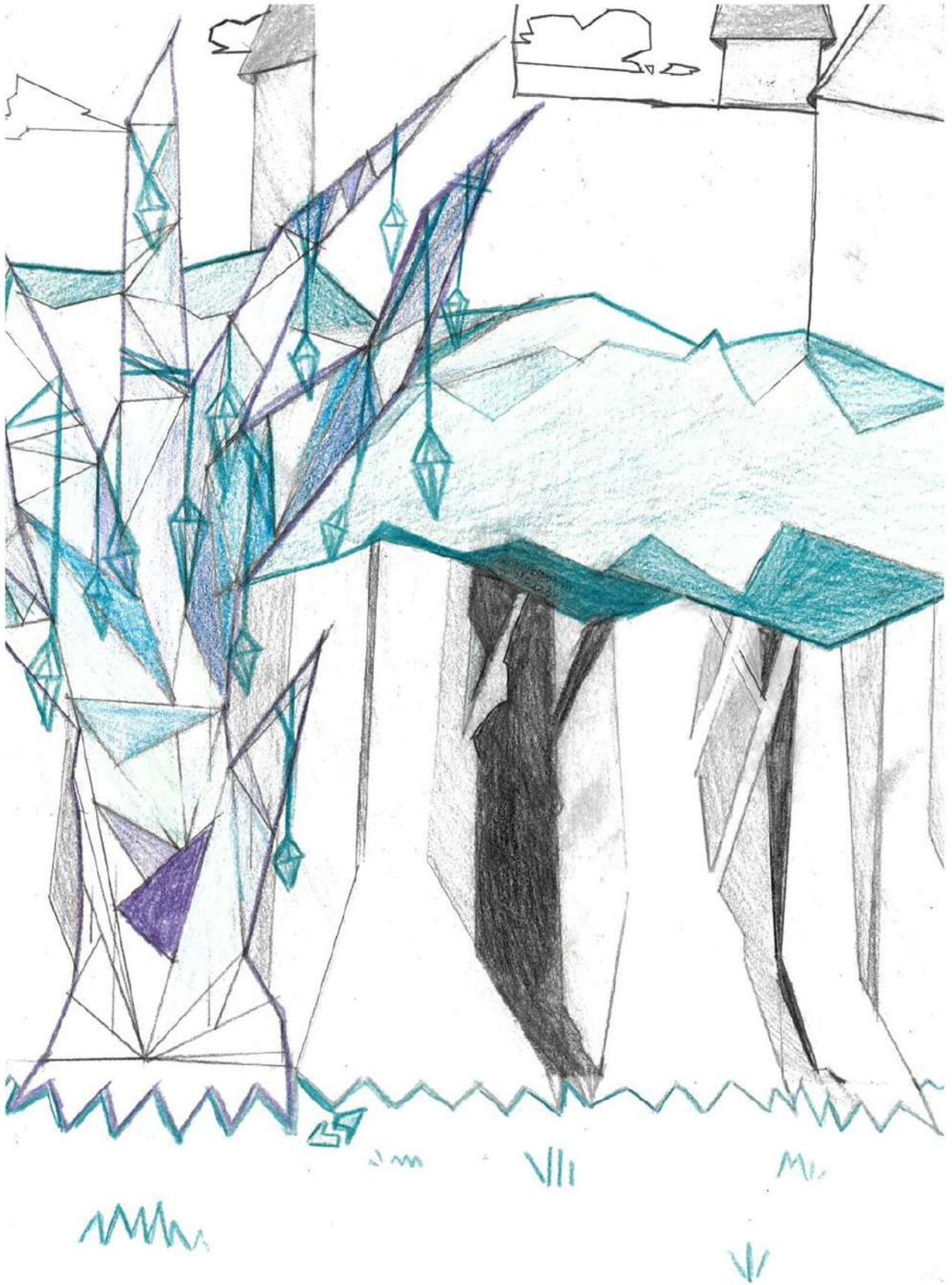


Il était une forme, un roi qui se nommait Nathan l'Etang qui s'étend n'importe comment et son chien Snoopy l'Happy. Ils s'ennuyaient dans leur magnifique château vide.

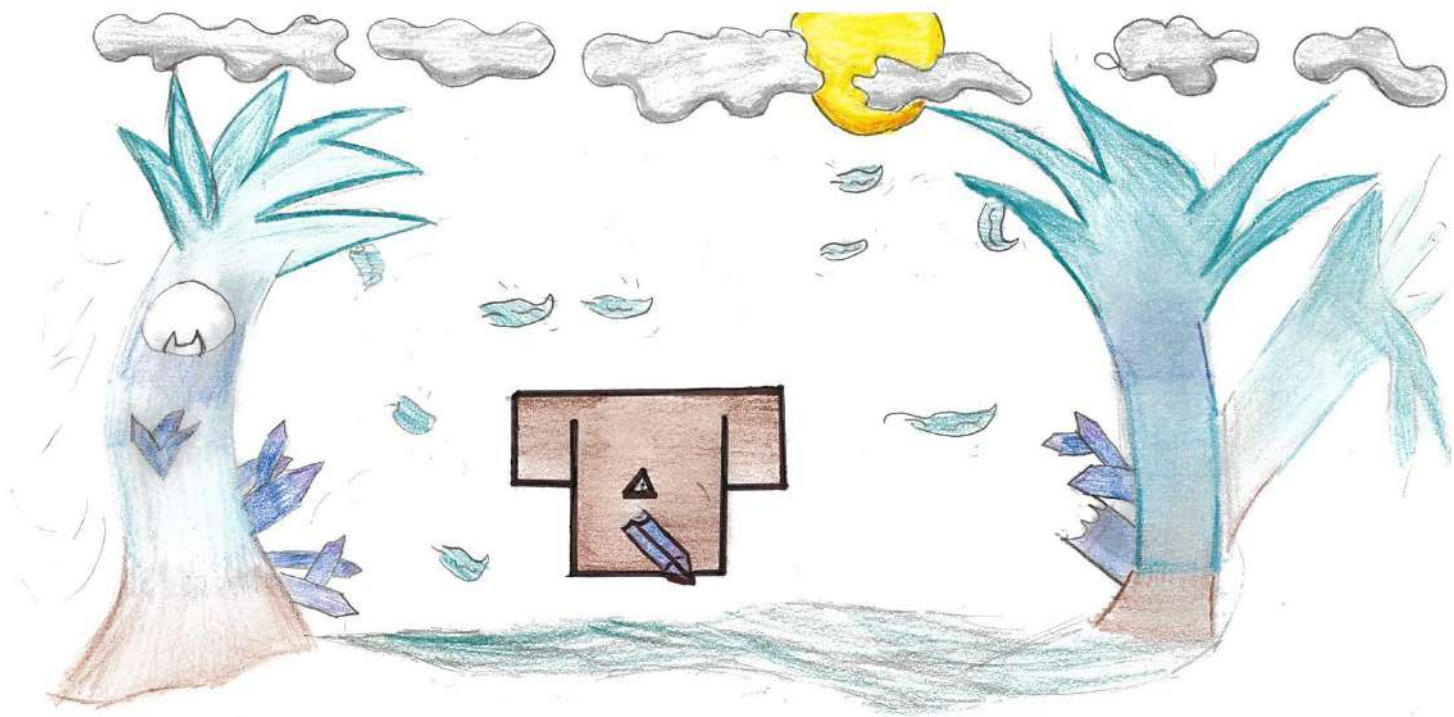
Le roi veut sa reine : une reine magnifique, gentille, d'une taille fine, polie, aimable : tout pour aider le royaume.

Il pensait que si ce jour se réalisait, sa vie serait plus belle qu'un soleil, et il arrêterait enfin de tourner en rond.





Au cours d'une promenade, autour de l'arbre cristallisé de la forêt aux cristaux...

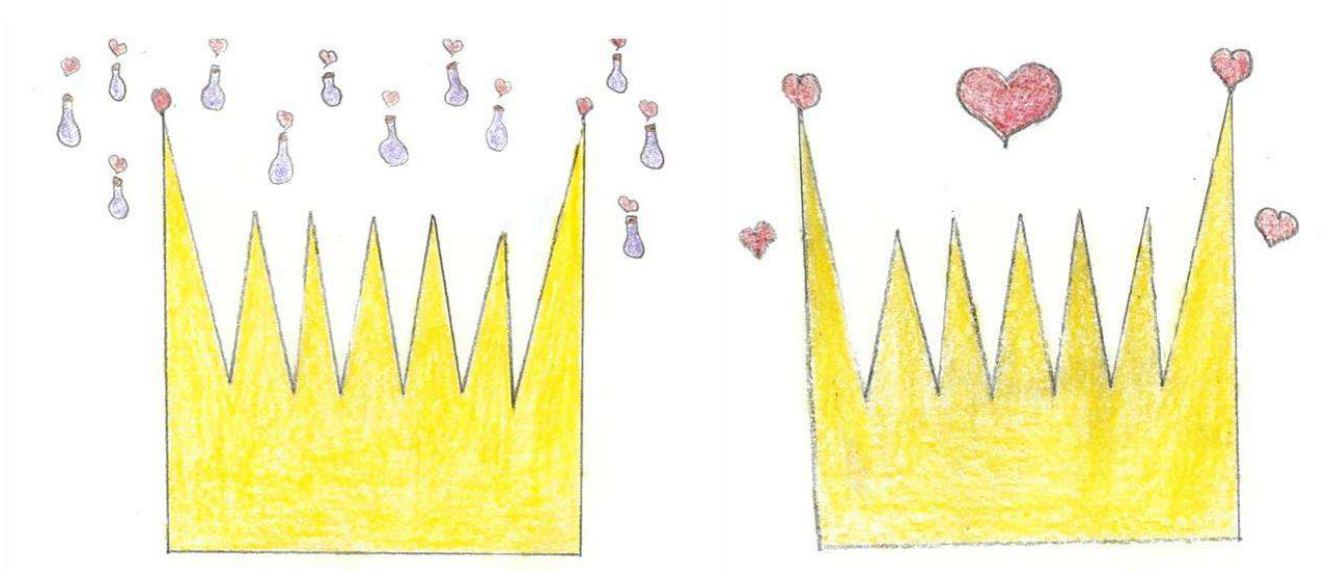


Le chien Snoopy disparaît après avoir ingéré un des cristaux de la forêt !

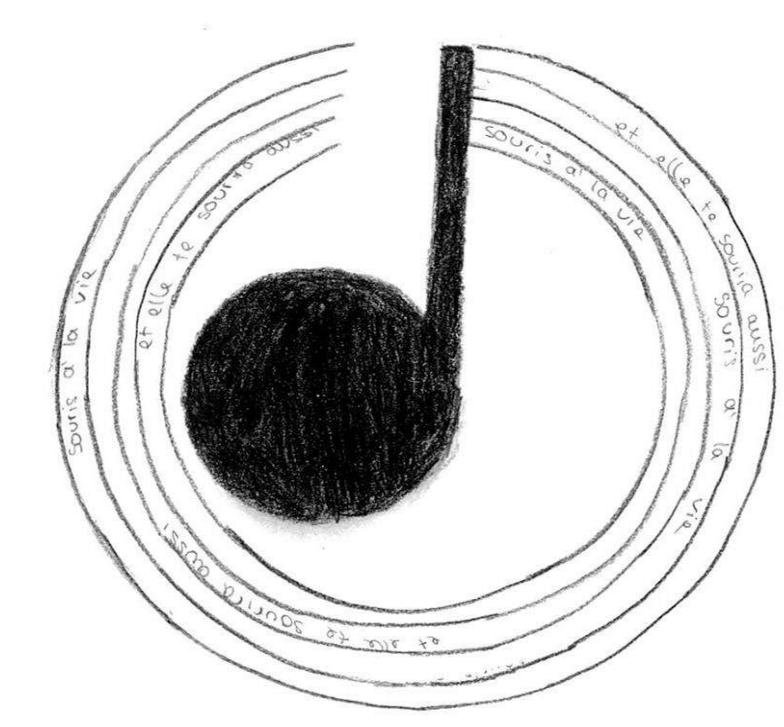


Afin de surmonter le chagrin de cette disparition, le roi décide de se prendre en main : il organise un bal et propose de rendre populaire et riche celle qui voudra l'épouser.

L'une des participantes, Hélène la Reine ridée triche en faisant appel à la sorcière laide comme une poubelle, Julie Dubois, en utilisant une potion de rajeunissement qui la rend belle comme un cœur.



La fête est à son comble, tous forment une ronde : ça swingue sous les douces notes d'Amélie la mélodie !!



Quand Nathan vit Hélène, en un regard, il sut qu'il voulait la couronner. Avec sa démarche à en tomber, le roi est charmé, ensorcelé, il décide d'en faire sa reine. La reine se voyait déjà rouler sur l'or ! Cependant...

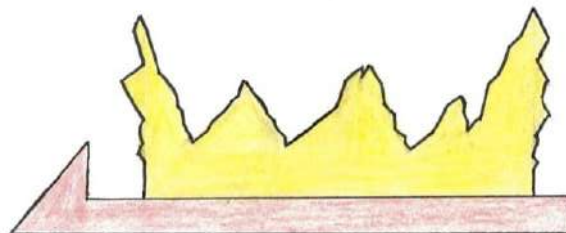
Cependant, c'est un désastre.



Les cristaux de la couronne se vident de leur couleur à cause du mauvais mariage.

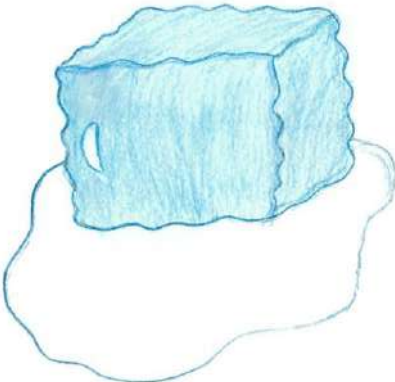
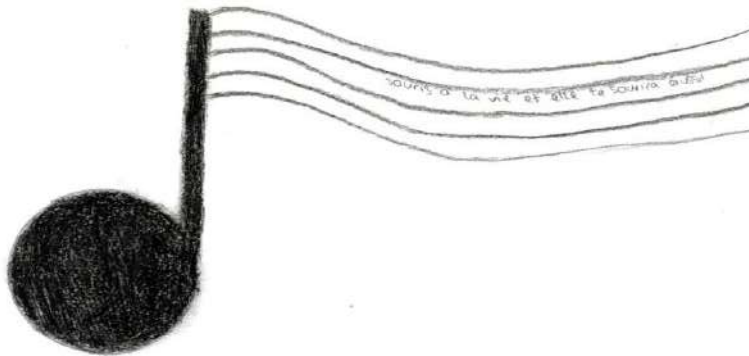
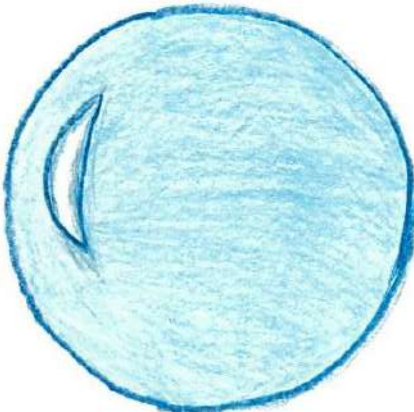
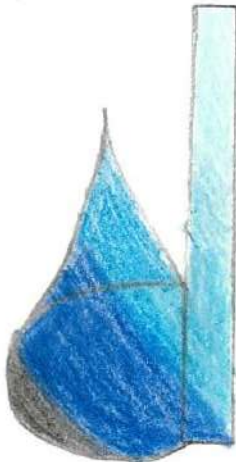
Tous les habitants se transforment en fantômes. Ils envahissent et hantent la demeure royale de Nathan l'Étang.

Hélène retrouve ses rides, et s'enfuit à dos de dragon.



Ce dragon, attiré par l'or vole au passage la couronne.

Heureusement, il restait quelques résistants à cette terrifiante malédiction, comme le Roi, qui lui a le devoir de lever celle-ci. Il y a aussi Amélie la Mélodie qui n'est pas de ce pays et évidemment l'horrible sorcière qui a triché sur la beauté d'Hélène la Reine.

		
Aussitôt que la reine fut partie, le roi quant à lui redevint triste dans son allocentrisme.	Mais heureusement, Amélie la mélodie fredonna « souris à la vie et elle te sourira aussi. »	
		
Nathan, alors léger comme une bulle, décide sur ces sages paroles de réparer le mal qui a été fait en s'entourant d'autres personnes dotées de pouvoirs et personnalité aux quatre coins du pays.		



Ils s'engagèrent alors dans la traversée du marécage, c'est ainsi qu'ils rencontrèrent le chasseur de fantômes Philippe Flippe.

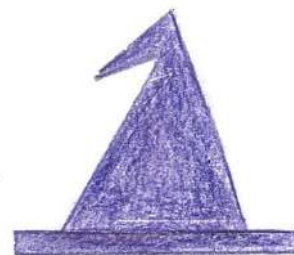
Il indique la source de ces fantômes : la sorcière.





Plus loin, ce groupe de belles personnalités, rencontra la sorcière.

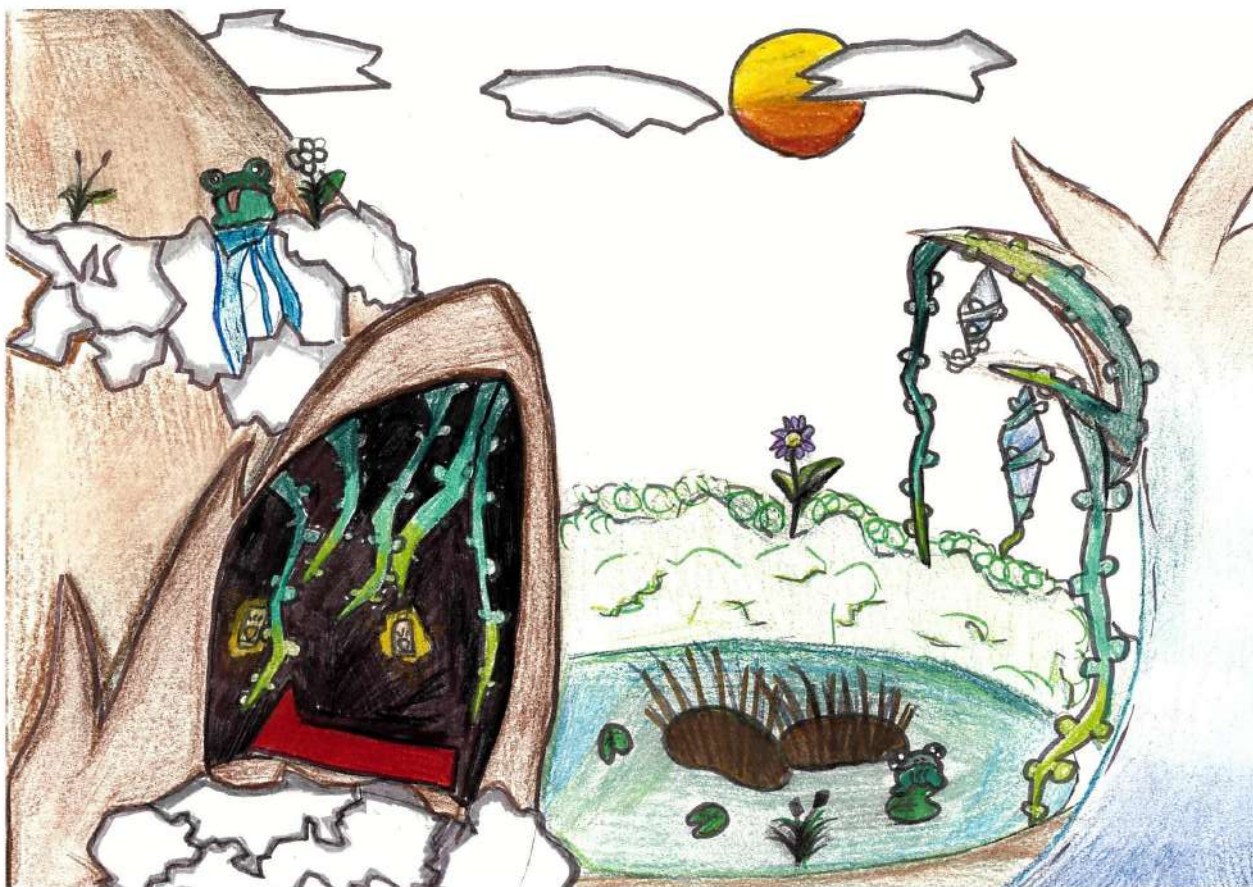
Cette sorcière a pour passion la création de potions : « je suis une sorcière et les sorcières n'ont pas peur » (même pas des rois et des reines) Il s'agit d'une sorcière de qualité, gentille avec les inconnus mais qui reste une sorcière : ses services se méritent !



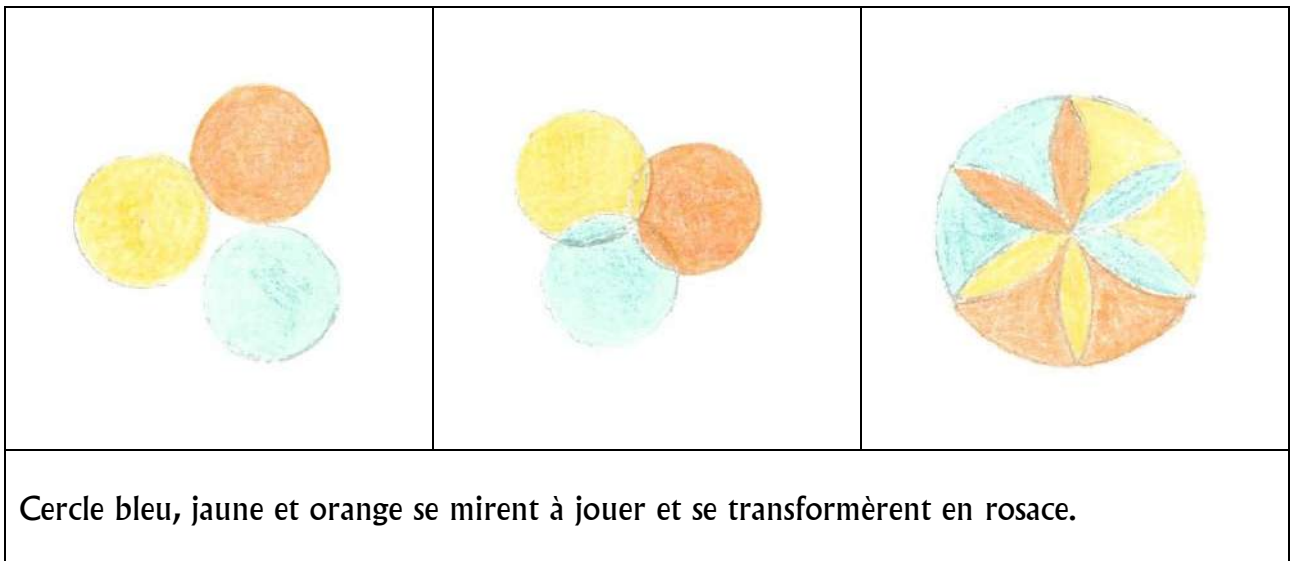
Ses conditions pour lever la malédiction : ramener son animal de compagnie le dragon et libérer les petits ronds vifs retenus prisonniers par la fausse reine (peut-être pensait elle à les manger pour retrouver sa jeunesse ?)

En chemin, apparaît soudainement Théo le bourreau, dont l'occupation favorite est de couper en petits morceaux les enfants ronds dont les souverains Pointudroidur d'un étrange pays ne voulaient pas. Ils décident de le suivre discrètement et arrivent ainsi à l'entrée d'une grotte. Le roi comprend alors que les ronds vifs y sont cachés.

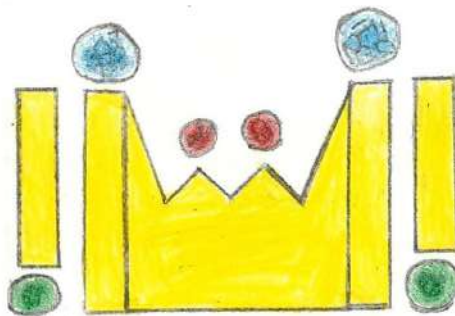
Des cris s'échappaient de la grotte sombre, il fallait agir vite mais le dragon en gardait l'entrée !



De son chant, Amélie réveilla le dragon pour qui la sieste était un moment incontournable. La force de la mélodie amadoua le dragon et apporta à tous un sentiment de joie.



A la vue de la reine, notre trio de personnalité était bien décidé à lui remettre les points sur les i...

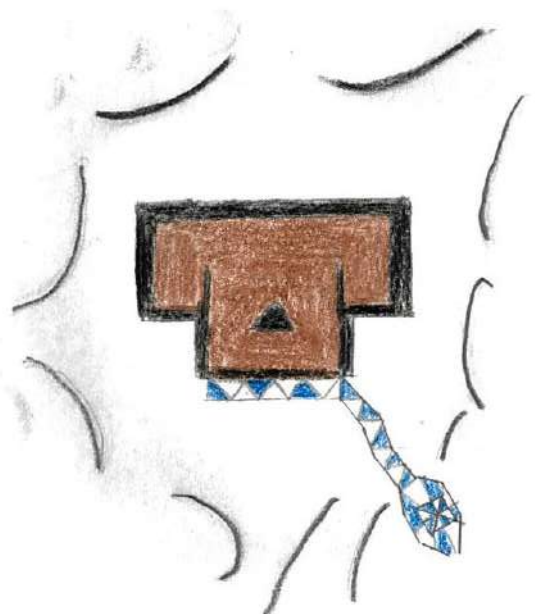


Pleins d'énergie, ils retrouvèrent ainsi la sorcière qui voulut bien convenir que le Roi Nathan l'Etang était bon envers ses sujets.

Elle leva la malédiction par une formule : « sortilège d'inversement, je veux que tout redevienne comme avant ». Elle confia une laisse au roi pour se faire pardonner de l'avoir trompé à cause de la potion commandée par la reine ridée. La laisse enchantée s'anime, aide Nathan à retrouver son chien en l'attirant vers celui-ci.

L'influence maléfique de la méchante Hélène ne s'exerça plus sur le Roi et la Reine Pointudroitur. Ils aimèrent à nouveau leurs petits ronds et en eurent plein de nouveaux !

Du côté de Nathan l'Etang, celui-ci s'est fait de nouveaux amis et a retrouvé son chien grâce à l'aide de la vilaine sorcière.



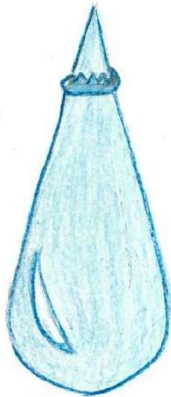
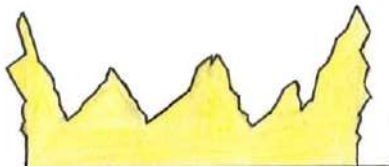
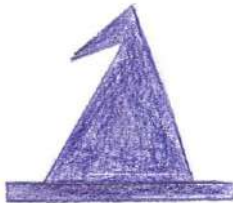
Le roi n'avait pas de Reine officielle mais il avait des amis et ça, d'après ses propres dires, ça vaut de l'or.

Il vécut heureux, seul ; sans enfant puis après tout, mieux vaut vivre seul que mal accompagné.



Voici l'histoire toute tracée du roi Nathan l'Étang. Accompagné seulement de Snoopy, il s'ennuie et décide d'organiser un bal afin de trouver celle qui allait illuminer sa vie. Mais cela ne se passa pas comme prévu. Ce qui était censé être son plus grand bonheur causa son plus grand malheur. Frappé d'une terrible malédiction, voilà son royaume envahi de fantômes. Convaincu d'être le seul capable à rompre la malédiction, il part à la recherche de compagnons. Arriveront-ils à rompre ce sort maléfique ?

Vous le saurez en lisant cette form-idable histoire avec ses personnages...

		
Le Roi Nathan l'Étang	Snoopy l'Happy	Amélie la mélodie
		
Hélène la Reine ridée	Julie Dubois, la sorcière laide comme une poubelle	Son dragon de compagnie

Et d'autres encore...