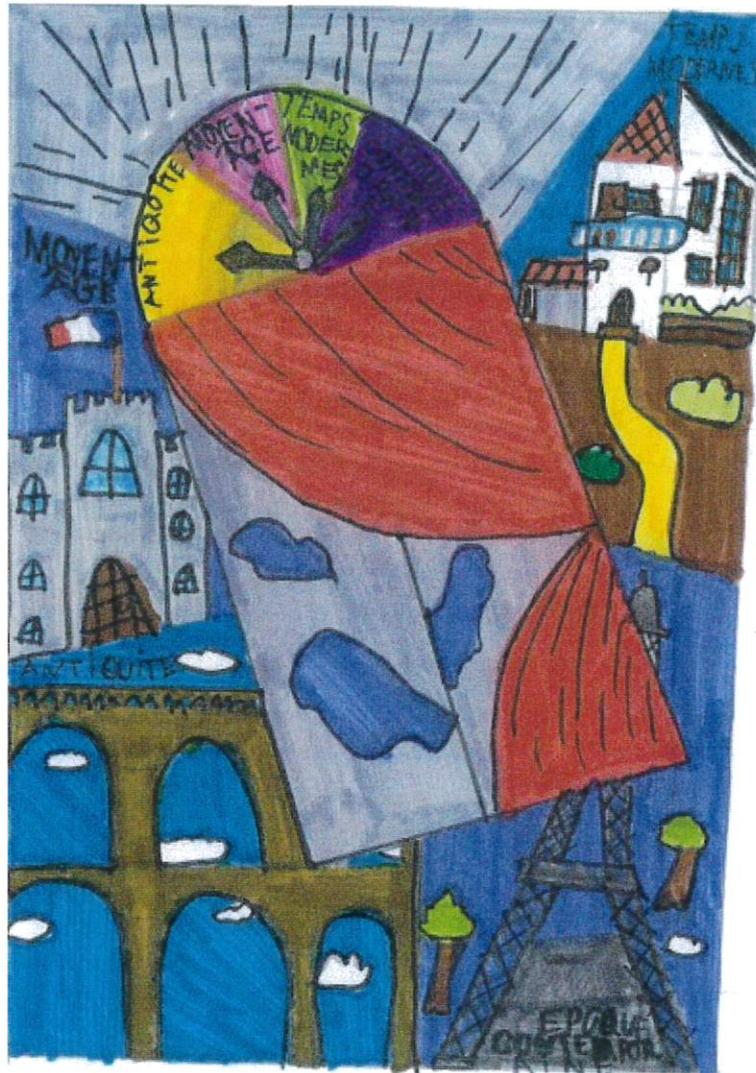


Cinq récits Fantastiques



Classe de Ce2 - Fénelon Guy

2 0 2 3

Le Récit Fantastique, Récit de Fiction

L'acquisition de l'écriture chez le jeune enfant est l'une des premières missions de l'école. L'objectif est avant tout de former les élèves qui, au sortir de l'école primaire, soient capables de produire seuls des écrits fictionnels et fonctionnels tout en veillant à ce que l'écriture soit un plaisir et non une source de blocages.

Recourir au genre fantastique en lien avec notre projet d'école « **Le voyage dans le temps** » a permis de mettre en place des activités d'écriture motivantes grâce à l'attrait des situations évoquées et de développer et nourrir l'imaginaire des élèves en laissant libre cours à leurs idées.

Modalités :

Les enfants ont été répartis en 5 groupes d'élèves (A B C D E)

Chaque groupe devait rédiger une étape d'un récit fantastique qu'il transmettait ensuite au groupe suivant. Ainsi, à chaque étape, chaque groupe découvrait un nouveau récit qu'il devait poursuivre.

Cela a nécessité un travail de lecture, de coopération et d'échange d'idées mais aussi de structuration de leur écrit à « plusieurs mains » avec l'étayage d'un adulte.

Le projet a duré 12 semaines avec une période d'environ 2 semaines pour chaque étape et des temps de réécriture (enrichissement du texte, concordance des temps, respect de la chronologie des événements, cohérence entre les différentes parties...)

Il s'est décliné ainsi :

Étape 1 : Situation initiale : Introduction (Où ? Quand ? Comment ? Mise en place du cadre, des personnages, choix d'un lieu, d'une époque) La première semaine, chaque groupe commence un récit.

Étape 2 : Élément perturbateur : il introduit un phénomène bizarre, inexplicable... Chaque groupe écrit la partie 2 d'un récit qu'il découvre et ainsi de suite.

Étape 3 : Déroulement de l'action : entrée dans l'action, différentes étapes, difficultés, échecs...

Étape 4 : Déroulement de l'action : suspens, éléments de résolution

Étape 5 : Situation finale : épilogue

Étape 6 : donner un titre, réaliser des illustrations. Chaque groupe redécouvre son récit initial.

Étape 7 : Réalisation de la première de couverture regroupant le recueil des 5 récits

L'objectif général étant de partager avec vous, chers lecteurs, leurs récits fantastiques

Les élèves de CE2 vous souhaitent à travers la lecture de leurs récits, de fabuleux voyages dans le temps !

L'ascenseur à voyager dans le temps

Il faisait chaud. Nous étions en 1953, un vendredi, un après-midi d'été. Véronique portait un chapeau et des lunettes de soleil qui cachaient ses yeux. Elle avait amené ses petits-enfants Marck et Sarah au pied de la Tour Eiffel. Il y avait aussi Patouf. Marck était un petit garçon de neuf ans, blond aux yeux bleus. Sarah avait également 9 ans, ses yeux étaient marrons et elle avait des mèches châtaines. C'était la fausse jumelle de Marck. Patouf était leur chien, il avait trois ans avec des tâches noires et marrons.

Ils jouaient au ballon sous la Tour Eiffel. Leur grand-mère leur proposa d'aller déjeuner au sommet du monument. Ils prirent tous les quatre l'ascenseur quand tout à coup ce dernier s'arrêta. Ils ressentirent un tremblement puis des secousses brusques, une épaisse fumée bleue se dégagea avec de la lumière éblouissante, ils eurent peur, très peur.....

Un bouton violet se mit à clignoter. Sarah appuya dessus et tout à coup une porte métallique située sur la paroi de l'ascenseur s'ouvrit. Véronique étonnée se dirigea vers un boîtier qui se trouvait derrière cette petite porte. Il y avait une multitude de boutons et une notice sur laquelle était écrit : « Mode d'emploi- Machine à remonter le temps ». La grand-mère ne savait quoi faire. Elle réfléchit quelques instants mais comme elle était curieuse, elle prit son courage à deux mains et décida de suivre la notice... Sur cette dernière, il y avait écrit : « tournez la clé pour démarrer la machine ». Marc la tourna dans la serrure du tableau de bord et une voix lui dit : « A quelle époque et à quel endroit souhaitez vous aller? ». Véronique choisit le 19ème siècle en 1889 le jour de l'inauguration de la Tour Eiffel. Sarah appuya alors sur le dernier bouton et tira un levier bleu. Tout à coup, la machine se mit à tourbillonner dans le flux temporel. Ils arrivèrent à destination en cinq minutes et vingt secondes.

En sortant de la machine par la porte de l'ascenseur ils se sentirent un peu barbouillés... Et Oh ! Surprise ! Ils découvrirent qu'ils se trouvaient bel et bien au beau milieu de l'inauguration de la Tour! C'était une immense fête. Les femmes portaient de longues robes et les hommes des costumes sombres et des chapeaux. Tout le monde était très élégant ! Dehors, sur une table gigantesque, il y avait un énorme gâteau en forme de Tour Eiffel. Un orchestre était en train de s'installer dans un kiosque. Soudain, la musique se fit entendre. Les invités s'avancèrent pour danser. C'est alors que Gustave Eiffel en personne s'approcha de Véronique et lui demanda : « voulez-vous m'accorder cette danse ? ». Stupéfaits, Marc et sa sœur entendirent leur grand-mère répondre : « avec plaisir » ! Mais au même instant, une explosion retentit...

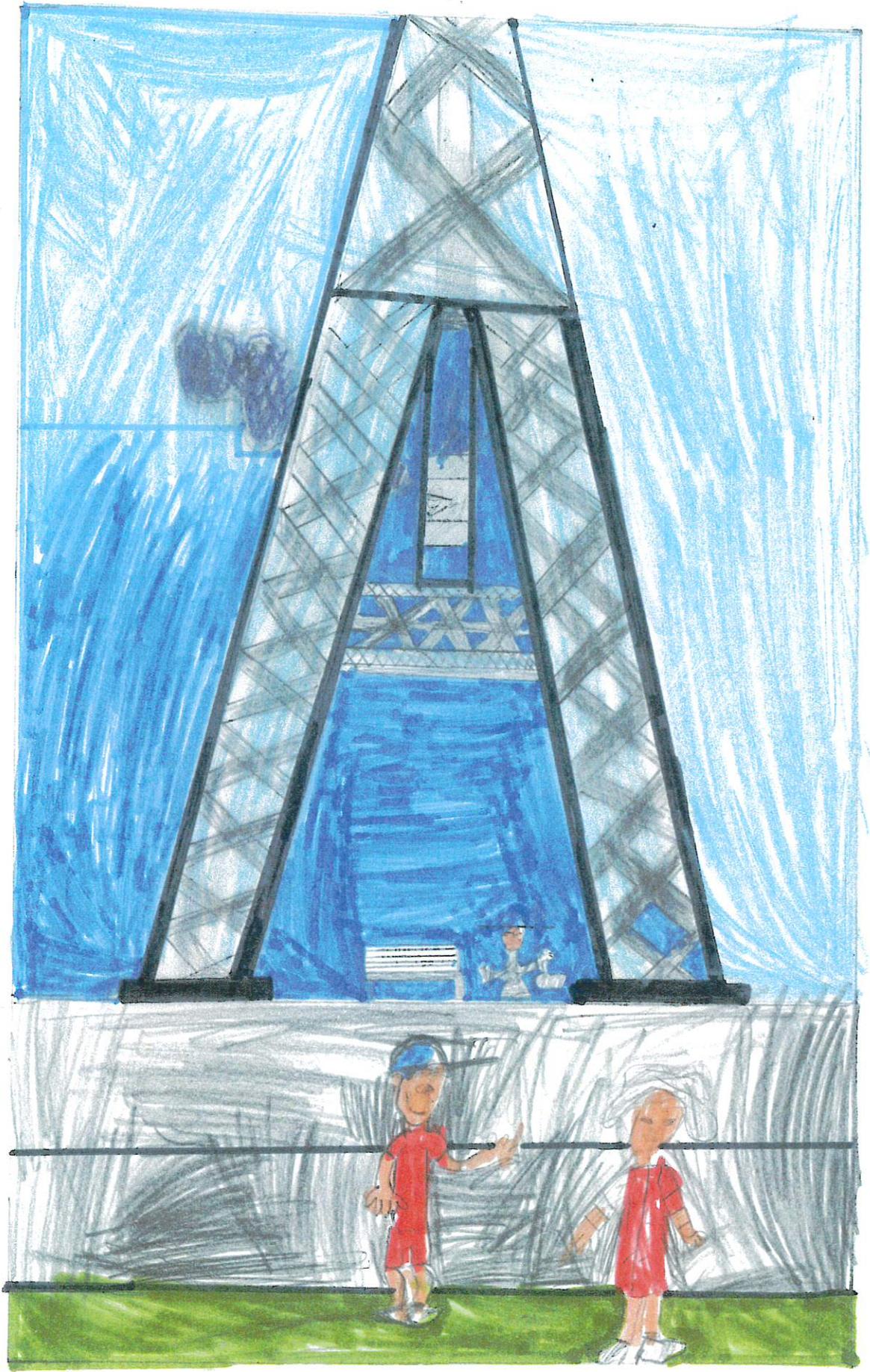


ASCEISEWA

Véronique décida Gustave Eiffel à monter rapidement avec elle dans l'ascenseur. Elle lui expliqua alors que cet ascenseur était une machine à voyager dans le temps. Ils mirent la date du jour mais une heure avant sur le tableau de bord car ils avaient vu où la bombe avait explosé. Ils allaient désamorcer la bombe ! Une fois sortie, Véronique retrouva ses petits-enfants. Tout le monde était encore sain et sauf. A l'heure, Gustave Eiffel coupa le ruban et rejoignit Véronique pour désamorcer la bombe. Ils étaient sauvés ! Ils firent alors la fête et dansèrent. Véronique et Gustave Eiffel soulagés poussèrent un gros soupir. Et à l'instant où l'orchestre se mit à jouer, Gustave demanda en mariage Véronique. Elle répondit un gros « oui » ! Ils retournèrent tous les cinq dans l'ascenseur afin de rentrer dans le présent. Véronique appela toute sa famille pour faire un grand repas. Lors de cette fête, Véronique annonça que Gustave et elle s'étaient mariés.

Ils partirent alors en voyage de noces en prenant la machine à voyager dans le temps en direction du futur. En 3040. La machine indiqua alors : « Époque extra-technologique ». En arrivant, ils n'en crurent pas leurs yeux de voir une Égypte aussi connectée. Ils voyaient des hoverboards, des voitures volantes, des décorations élaborées grâce à des cristaux flottants. C'était magnifique ! Ils allèrent visiter le Sphinx de Giseh ; Il avait maintenant un nez car on l'avait remplacé. Après une semaine chargée en découvertes, ils rentrèrent chez eux. En revenant de leur voyage, Gustave reprit tous les jours l'ascenseur afin de continuer à construire ses monuments. Il vécut heureux mais n'eurent pas d'enfants.

Fin

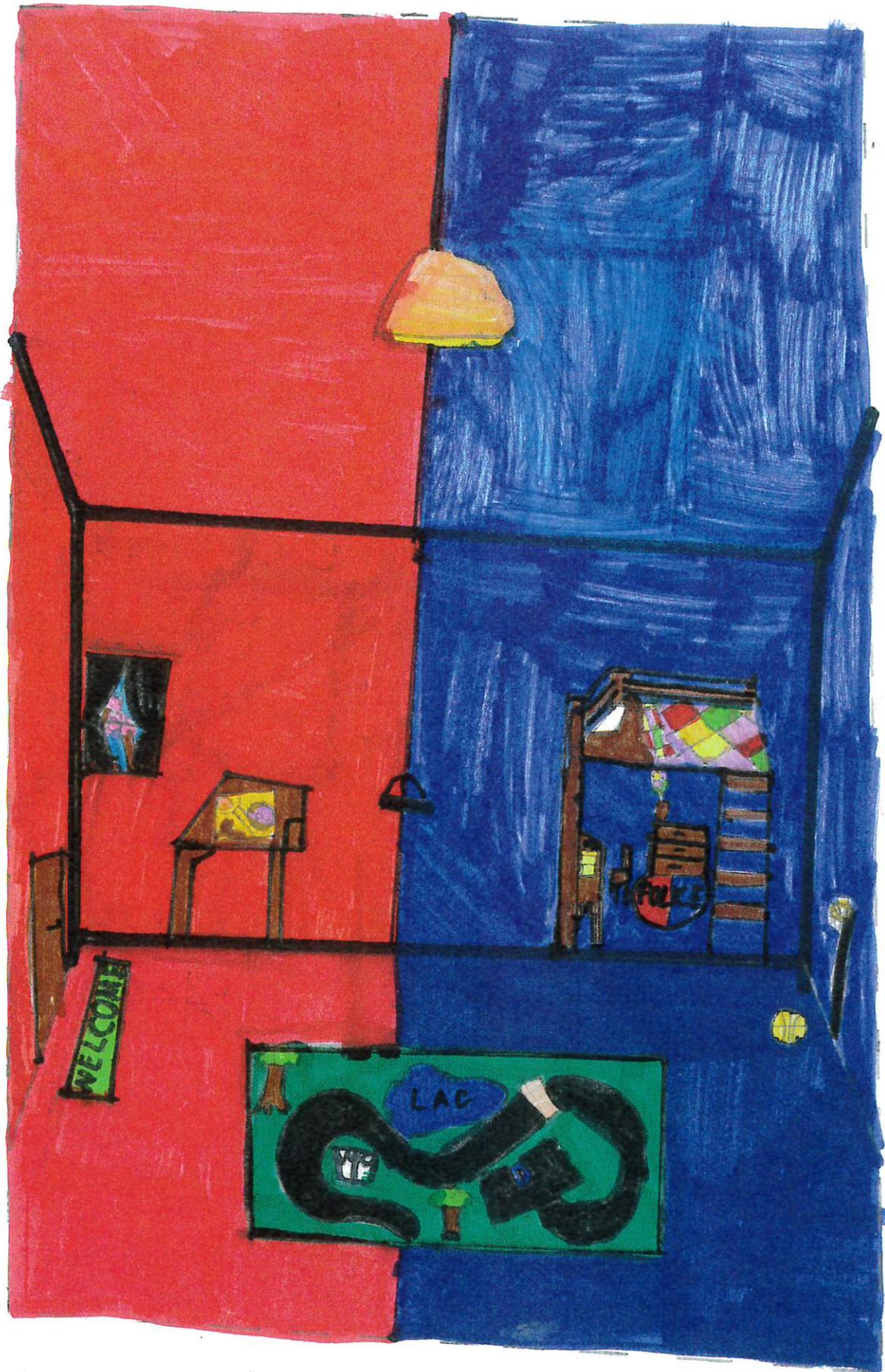


Kitounou et la machine à voyager dans le temps

C'était en 2014 à Londres. Le soleil brillait et le Printemps se répandait partout en Angleterre. Il faisait beau. Dans un immeuble habitaient Ryan et son fils Kitounou. Au fond de la chambre de l'adolescent tournait une roue. Dans la cage, Zoé le hamster faisait son sport.

Kitounou en regardant l'animal tourner eut l'idée d'une machine à lancer des balles de tennis. Il aurait besoin de beaucoup de matériel pour fabriquer son invention. Il le trouvait généralement dans le garage de son grand-père. Il récupérerait ainsi du métal, des rouages, des outils, un moteur, des pistons....En cherchant des écrous sur une étagère, il sentit un courant d'air comme s'il y avait une autre pièce derrière le mur. Il retira tout ce qui se trouvait sur le meuble afin de le bouger pour vérifier si quelque chose se dissimulait à l'arrière... En levant la dernière boîte d'écrous, Kitounou vit un bouton rouge. Il appuya dessus. Tout à coup, l'armoire se tourna toute seule comme une porte. Il l'ouvrit alors en grand et vit un long couloir. Il aperçut alors un interrupteur et alluma la lumière. Il avança lentement dans le couloir. Il était paralysé par la peur. Il arriva dans une grande cavité au milieu de laquelle il vit un grand drap blanc qui semblait cacher quelque chose. Il s'approcha et retira le drap. Dessous, une machine extraordinaire. Il monta à l'intérieur et vit un tas de boutons, trois leviers ainsi que deux volants. Il appuya sur le bouton vert. Kitounou vit sur un écran des époques qui défilaient. Surpris, il entendit une voix qui lui demanda de vite, vite, sélectionner une époque. Il tira sur le levier et une date s'afficha.

La date de 1460 apparut sur le tableau de bord. Kitounou se retrouva donc au Moyen-Age ! Il venait d'atterrir dans la campagne où des paysans travaillaient dans un champ. Ils semblaient faucher l'herbe. Au loin, il aperçut un immense château. Curieux, il décida de s'y rendre en utilisant son portable GPS mais il n'y a pas de réseau. A l'entrée du pont levis, des gardes étaient postés. Dès qu'ils aperçurent Kitounou avec son étrange appareil ils l'arrêtèrent et l'amènèrent dans la cour du château. Les habitants furent surpris par sa tenue car il portait un blouson de cuir, un jean et des « Converse ». Le roi se présenta en haut des marches et se dirigea vers lui. Il était vraiment tout petit et portait un poussin sur sa tête. Le roi fut tout d'abord intrigué par la fermeture éclair du blouson. Il joua même avec. Kitounou n'était pas très à l'aise et voulut retourner chez lui. Il eut alors une idée pour s'échapper. Il sortit discrètement son portable de sa poche et appuya sur « mes morceaux enregistrés ».....



Il tomba sur la Macaréna et le roi se mit à danser. Malheureusement, le poussin tomba de sa tête et se cassa la patte. Kitounou avait suivi un stage vétérinaire et soigna le poussin. Pour le remercier, le roi lui rendit son téléphone qu'il venait de lui prendre. Il l'invita même à dîner et à dormir au château. Le soir venu, les serveurs arrivèrent avec beaucoup de plats dans une immense salle à manger. Ils déposèrent un énorme poulet rôti au milieu de la table et pour le dessert du raisin blanc. Ce fut très bon !

Kitounou fut conduit dans la tour Est car sa chambre était au sommet. Il semblait y avoir un centaine de marches. Arrivé, il ouvrit la porte qui grinça. Il découvrit alors que sa chambre était dotée d'un lit de paille et ornée de trophées de chasse. Des têtes de cerfs étaient accrochées partout sur les murs. Un chandelier était posé sur la table de nuit. Il ne dormit quasiment pas de la nuit. Kitounou se réveilla à cinq heures du matin le dos endolori par le lit de paille. Profitant que le château dormait, Kitounou sortit de sa chambre en essayant de faire le moins de bruit possible. Avec le peu de batterie qu'il lui restait, il alluma la lampe de son portable afin de voir où il marchait. Il descendit les marches sur la pointe des pieds. Il ouvrit la porte qui donnait sur la cour ; Deux gardes dormaient debout de chaque côté du portail. Il éteignit son portable et fit le moins de bruit possible malgré tout un des garde se réveilla et cria : « Alerte, alerte » ! Il était en train de réveiller tout le château ! Kitounou, pris de panique, courut jusqu'à la machine à voyager dans le temps. Il appuya sans réfléchir sur un des gros boutons rouges et tira sur le levier. Il programma la date de deux-mille-vingt-trois. La machine s'alluma. Il atterrit dans la grange de ses grands-parents, détruisant au passage le plafond .

Alertés par le bruit, les grands-parents se précipitèrent dans la grange. Il leur expliqua qu'il avait voyagé dans le temps. Ils ne le crurent évidemment pas... Il leur montra alors la vidéo du roi dansant la Macarena en 1460 ! En voyant les images, les grands-parents et Kitounou éclatèrent de rire mais ils ne le crurent toujours pas... Alors Kitounou proposa de les emmener. Ils partirent alors dans le passé n'oubliant pas d'emporter un poussin et une radio à piles pour le roi.

Arrivés dans le champ où Kitounou avait atterri, ils furent impressionnés : leur petit-fils disait vrai ! Le roi fut content de revoir Kitounou et les cadeaux lui firent vraiment plaisir ! Il les invita à dîner pour les remercier. Après ce bon repas, Kitounou et ses grands-parents l'invitèrent à venir dans leur époque pour aller à Lacanau voir le concert du groupe « Los Del Rio » car il adorait la Macarena. Le roi fut heureux de cette attention. Ils devinrent ainsi amis et décidèrent de se voir au moins deux fois par an.

Fin



Le voyage de Léo

C'est l'histoire de Léo qui à 16 ans. Léo vit à Paris en colocation avec d'autres étudiants dans un grand appartement. Comme chaque week-end, Léo rend visite à ses grands-parents. Il faut dire que Léo avait perdu ses parents quand il avait onze ans et qu'il a habité avec eux jusqu'à son déménagement. Une fois arrivé, son grand-père lui demande si il peut lui donner un coup de main pour remettre de l'ordre dans la grange qui se trouve au fond du jardin. En rangeant le foin, Léo aperçoit un objet qui attire son attention. Il crie : « Grand-père, grand-père ! »

Son grand-père le rejoignit . Il était déjà venu, il y a quelques semaines mais et n'avait rien remarqué d'étrange. Léo lui demande si ce drôle d'engin est à lui. Le grand-père lui répond : « Non, ce n'est pas à moi » ! Ils sont étonnés car la porte est trop petite pour que la machine puisse rentrer dans la grange ! Cette dernière était vraiment étrange. Elle avait plusieurs leviers noirs et une porte coulissante. Ils entrèrent curieux à l'intérieur. Ils virent un panneau: c'est écrit : « Attention! Danger ! Machine à voyager dans le temps ».

Il alla chercher sa femme et dit à Léo : « Surtout, ne touche à rien ! » Cinq minutes plus tard, Léo était toujours assis sur le foin dans la grange. En voyant l'étrange machine, la grand-mère dit : « J'appelle tout de suite la gendarmerie ! » Pendant que sa grand-mère appelait la gendarmerie, Léo monta discrètement dans la machine à voyager dans le temps. Il appuya sur un bouton rouge à l'abri du regard de ses grands-parents. Il était excité qu'il tapa sans y penser mille-cinq-cent-quarante-sept. Soudain, il partit dans un tourbillon de foin. Une seconde plus tard, il regarda dehors. Il était dans une arène où avait lieu une course...de chars !

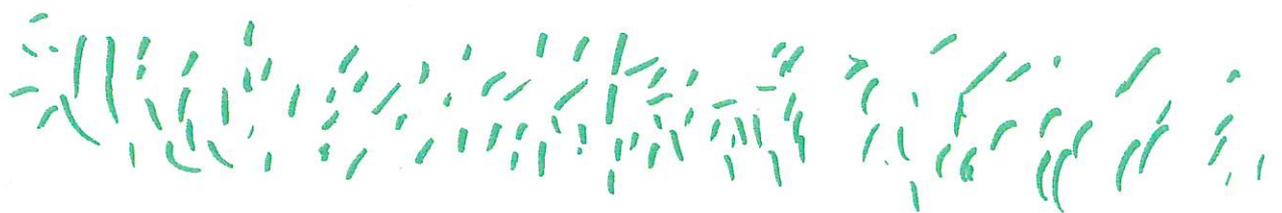
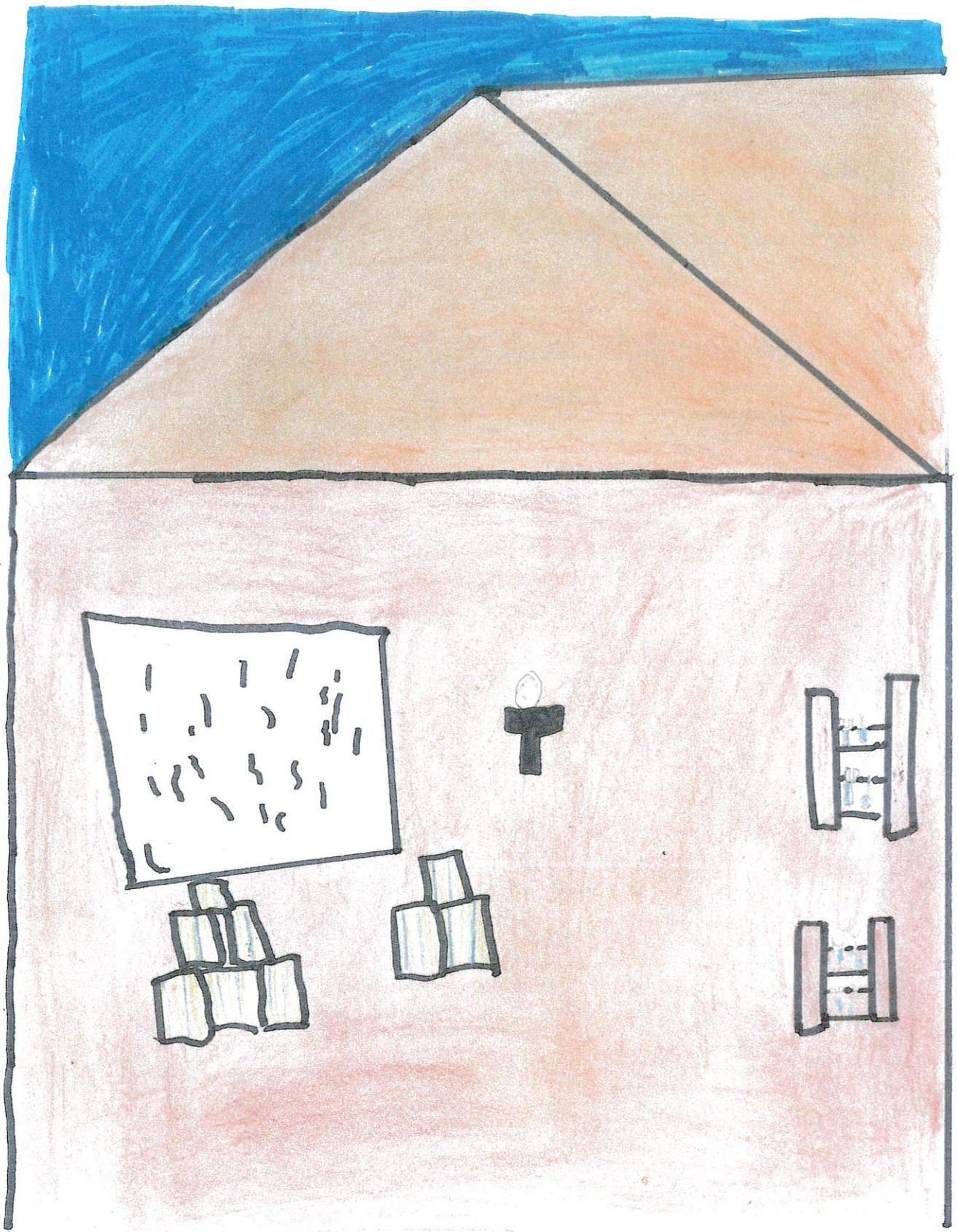
Léo revînt à l'époque de ses parents pour essayer d'empêcher l'accident en faisant semblant d'être malade. Il se souvenait que ce soir-là, ils allaient aller au cinéma à la séance de minuit. Quand il fut arrivé, il expliqua à « lui-même mais du passé » qu'il était lui mais plus vieux. Ils décidèrent alors de dessiner des boutons rouges sur le visage du « Léo-jeune ». Quand sa mère vit ses boutons, elle fut tout d'abord très étonnée car elles ne les avait pas vu apparaître. Elle fut aussi déçue car ils ne pouvaient plus aller au cinéma. Elle décida d'aller chercher des médicaments. Léo-jeune, sur les conseils de Léo-plus-âgé ne prit pas les médicaments. Et ses parents restèrent à la maison. A l'heure de l'accident, ils étaient bien là, sains et saufs. Léo-plus-âgé salua son « lui-plus-jeune » et repartit dans la machine à voyager.

Léo revint alors dans le futur. Il était terriblement anxieux. Il atterrit de nouveau dans la grange de son grand-père et lui raconta instantanément toute l'histoire. Son grand-père, sous le choc de ses révélations, lui proposa de le conduire avec sa voiture chez ses parents. Léo arriva devant la maison de son enfance et aperçut ses parents à travers une fenêtre. Il n'en croyait ses yeux! Son plan avait donc fonctionné !



Il se précipita à l'intérieur et se jeta dans leurs bras. Il était en larmes. Sa maman inquiète lui demanda : « Mais pourquoi pleures-tu mon Chéri ? ». « Je croyais que vous étiez morts avec papa, mais j'ai réussi ! Vous êtes bien vivants ! ». Ses parents ne comprenaient pas sa réaction. Léo était le plus heureux du monde. Et le plus drôle, c'est que dans les bras de ses parents, tous les souvenirs de ces cinq dernières années lui revinrent en mémoire comme si , d'un seul coup, il les avait vraiment vécus. L'accident se transforma en une sorte de mauvais rêve, d'ailleurs les souvenirs de ce cauchemar devinrent brusquement très flous....si flous que la vie reprit son cours comme si tout cela n'avait jamais existé.

Fin



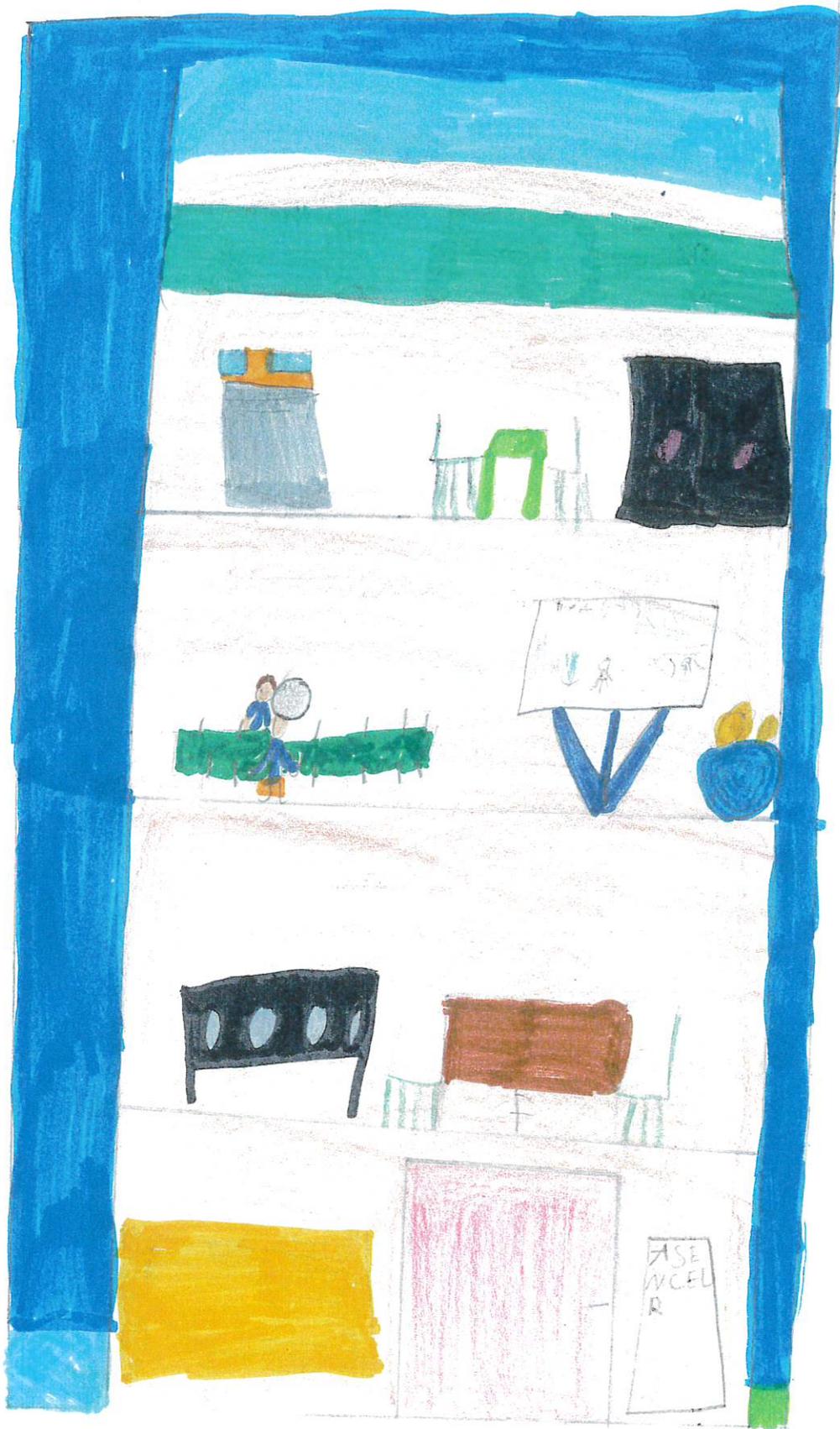
L'incroyable histoire des joueurs de foot

Nous sommes le 31 Août 2023. Il est 14 heures et Mbappé et Ronaldo ont pris leur jet privé pour aller voir Neymar Junior. Neymar propose alors à ses amis de visiter sa nouvelle villa. C'est un endroit luxueux et magnifique. Il y a de nombreuses chambres plus belles les unes que les autres. Chacune a même sa salle de bain privée. Après la visite de la demeure, il propose à ses invités de visiter son garage et de voir son extraordinaire collection de voitures. Mbappé et Ronaldo sont tout de suite attirés par un étrange véhicule. Ce bolide est doté d'une grosse hélice sur son toit et n'a même pas de volant. Ils décident alors bien entendu de monter dedans tous les trois quand soudain...

Ils touchent à tous les boutons et tout à coup l'hélice se met à tourner. Un message s'afficha sur l'écran du tableau de bord : « Bienvenue dans la machine à voyager dans le temps. Veuillez programmer votre destination et votre époque sur le clavier ». Les trois amis pensent d'abord à une blague. Neymar Jr commence à appuyer sur les touches pour s'amuser et inscrit « - deux-cents-millions d'années » et « Amérique ». C'est alors que l'hélice se met à tourner de plus en plus vite les projetant dans un tourbillon d'éclairs et de fumées grises et noires. Ils se mettent à hurler de terreur mais la voiture continue d'être aspirée par le tourbillon. Au bout d'une dizaine de minutes, tout s'arrête. Il y a d'abord un grand silence puis un « bip ». Sur le tableau de bord est inscrit : « Vous êtes arrivés à destination ».

Lorsque la machine s'arrêta, ils virent par les fenêtres un désert craquelé. Ils sortirent de la machine et c'est alors que Ronaldo aperçut au loin des ptérosaures qui se dirigeaient vers eux. Ils hurlèrent tous de peur. Neymar Jr se précipita et alla se réfugier dans le bolide suivi par les deux autres joueurs afin de ne pas se faire croquer. Les ptérosaures apeurés par leurs cris repartirent. Paniqués, les trois hommes appuyèrent sur tous les boutons, mais le levier principal était bloqué...Ils tirèrent à trois dessus de toutes leurs forces mais il se cassa ! Ils se décidèrent alors de s'aventurer dans le désert car Neymar Jr avait aperçu un squelette et Ronaldo avait une idée. En s'approchant des restes du dinosaure, il récupéra un fémur qu'il utilisa pour remplacer le levier. Une fois ce problème réglé, ils remirent en route la machine et appuyèrent sur le bouton « Temps Modernes ». En l'espace de quelques secondes ils se retrouvèrent dans une autre époque. En ouvrant la porte, les trois joueurs de foot se retrouvèrent nez à nez avec Roméo et Juliette !!!...

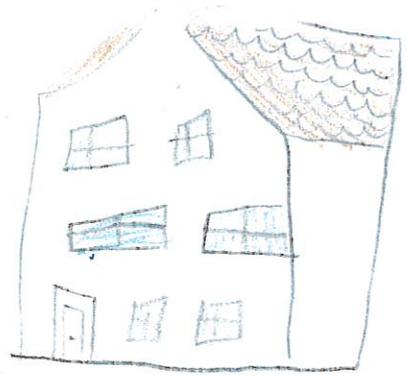
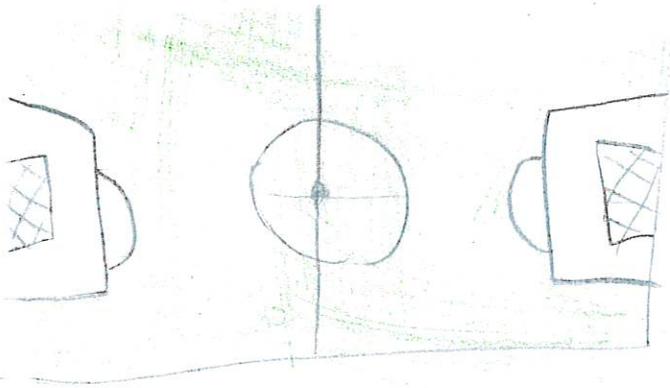
Ronaldo dit « Ah, non ! Pas eux ! » et ils retournèrent directement dans le bolide. Il choisirent alors « époque contemporaine -1998 » car ils étaient trop jeunes pour avoir pu assister à cette Coupe du Monde de légende ! Ils arrivèrent alors que la finale venait à peine de commencer, la France affrontait le Brésil. Comme ils venaient du futur, ils savaient que les français gagnerait 3 buts à 0. Neymar Jr décida de parier de l'argent en faisant un loto sportif. Ils gagnèrent un million de francs. Ils décidèrent donc de faire une bonne action en offrant tout l'argent à une association qui aidait les



SDF. Ils partagèrent ainsi des moments incroyables avec eux. Ce voyage resterait inoubliable. Il était temps pour eux de prendre le chemin du retour.

Ils retournèrent dans leur bolide afin de revenir en 2023. Ils appuyèrent sur un bouton sur lequel était inscrit « retour au point de départ ». Ils arrivèrent en deux minutes et 26 secondes à destination, ils percutèrent même le toit du garage, le cassant un petit peu au passage. A leur arrivée, ils vérifièrent aussi si l'association existait toujours. Ils sortirent du bolide avant que le toit tout entier ne tombe en morceaux. Ils quittèrent rapidement la villa à la recherche de l'association. Une fois sur place, ils constatèrent que l'organisation pour les SDF était toujours là. Grâce à leur don de un million de francs, elle avait prospéré. Mais ils voulaient aider davantage... Ils décidèrent d'offrir gratuitement des séjours de luxe aux SDF dans la magnifique villa qui était beaucoup trop grande pour eux. C'est ainsi que la fabuleuse villa fût renommée « La villa des Rêves ».

Fin



Le laboratoire et la machine à voyager dans le temps

Dans la salle de classe, en fin d'après-midi, on voit des élèves assis. Penchés sur leur bureau, ils écrivent. La maîtresse, dos à la classe, écrit les devoirs au tableau. En haut à droite, il est noté : « Visite du laboratoire scientifique de Bergerac mardi prochain ».

Une semaine plus tard, lors de cette sortie, des élèves discutent sans voir leur classe partir. Patrick, 9 ans ; Luna 8 ans ; Louise 9 ans et Paul 9 ans semblent perdus. Ils cherchent dans tout le laboratoire leurs camarades. Sans succès Ils arrivent alors dans la bibliothèque scientifique. Les enfants sont impressionnés. Il y a des milliers d'ouvrages sur des étagères en bois. Il y a même des bocaux remplis de formol avec des reptiles géants à l'intérieur : des lézards volants, un dragon de Komodo, un anaconda, des crapauds arc-en-ciel et même un crocodile au cœur brisé...

Dans une des rangées, Paul est attiré par un livre qui n'a pas de titre. Il le tire vers lui afin de le consulter. *Crac* ! Un grincement étrange se fait entendre...

Une porte s'ouvrit et des escaliers apparurent. Il y avait de la poussière et c'était très sombre. Luna descendit prudemment l'escalier et appela ses amis : « Venez les copains » ! cria-t-elle. Ils la rejoignirent. Dans la pièce, il y avait des blouses et des masques pour scientifiques. Bizarrement, au fond, il y avait un photomaton. Un drôle de photomaton bien plus grand que les autres et avec trois sièges. Luna, Paul et Louise entrèrent à l'intérieur. Patrick resta en dehors. Sur une des parois il y avait des boutons avec marqué dessus : « Décor, moyen-âge » et un bouton : « temps modernes, préhistoire, époque des dinosaures demi-tour »... Ils choisirent l'époque des dinosaures et appuyèrent. Quand ils tirèrent le rideau pour sortir récupérer leurs photos, ils aperçurent au loin un diplodocus. Les enfants hurlèrent de peur et Paul s'écria : « Ce n'est pas possible ! C'est une machine à voyager dans le temps » !

Patrick qui était resté seul était affolé. Il remonta à toute vitesse afin de retrouver sa maîtresse et la prévenir que ses amis avaient disparu. Pendant ce temps, Luna, Paul et Louise, intrigués, s'approchèrent du diplodocus. Il était gigantesque ! Lorsqu'il se mit à avancer vers eux, les enfants prirent peur et se réfugièrent dans une grotte. « Il faudrait retourner au photomaton et revenir à notre époque ! » dit Luna. Ils coururent vers la machine et modifièrent l'époque mais là encore Paul voulu faire son malin et indiqua « Moyen Âge ». Immédiatement dans un éclair éblouissant, ils se retrouvèrent dans un nouvel endroit... En ouvrant le rideau, horreur !!!! Ils découvrirent avec effroi une jeune femme rousse sur la place du village et son bourreau !!! Il était sur le point de la faire brûler sur le bûcher ! Les enfants se précipitèrent sans réfléchir pour la sauver . Ils sautèrent sur le bourreau et l'assommèrent avec une planche de bois. Mais au moment où ils attirèrent la femme rousse dans la machine, une lance frôla le bras de Paul et le blessa....

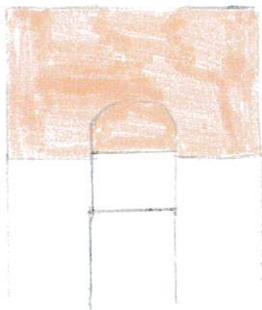
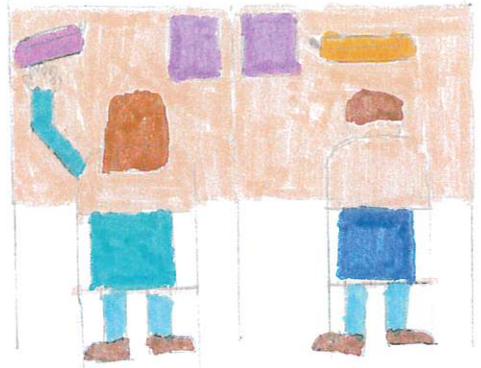
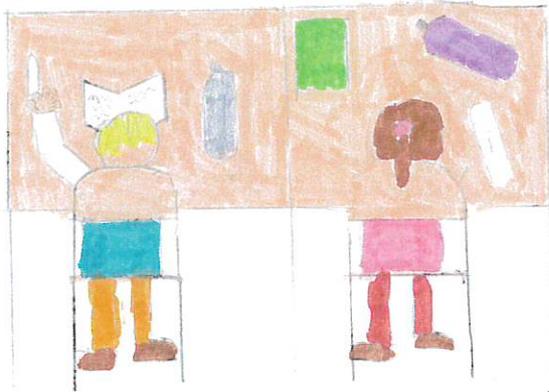
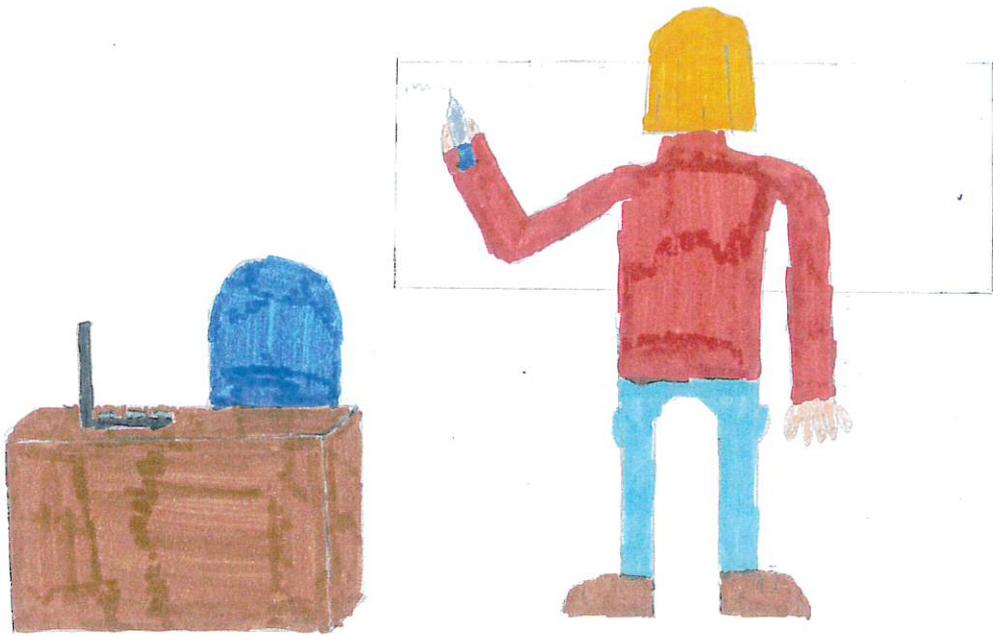
« Aïe ! Ça fait mal ! Il faut retourner au présent les amis » ! La femme rousse dit alors : « je peux sauver votre ami ». Ils lui proposèrent alors de monter et de venir avec eux. Elle s'appelait Karen. Elle leur expliqua qu'elle soignait les gens et leur



faisait du bien avec son pouvoir. Elle connaissait tous les remèdes à base de plantes. Alors que la machine voyageait à travers les époques, elle sortit des plantes aromatiques de sa poche et sauva le bras de Paul. Il regarda son bras, sidéré. La blessure avait presque entièrement disparue. Les enfants lui demandèrent comment elle avait fait. Elle répondit qu'elle était une sorcière et que dans son époque on les brûlait sur un bûcher. Ils étaient stupéfaits car ils pensaient que les sorcières n'existaient pas. Lùna trouvait cela formidable que Karen puisse sauver et aider des tas de gens.

Patrick était resté avec la maîtresse Élodie. Il lui expliqua ce qui s'était passé. Elle avait été chercher Arnaud, le directeur du laboratoire. Tous trois empruntèrent alors tous les trois le passage secret. Ils arrivèrent au moment où un tourbillon d'éclairs lumineux fit son apparition. Soudain les enfants et Karen ouvrirent le rideau du photomaton. Ils virent Élodie, Arnaud et Patrick. Les nouveaux arrivants se précipitèrent en dehors de la machine. Ils racontèrent tout ce qui s'était passé. Quelques temps après, on apprit qu'Arnaud avait embauché Karen au sein de son laboratoire. En effet, il avait découvert qu'elle était capable de guérir avec les plantes. Et cela l'intéressait beaucoup. Elle savait aussi créer des médicaments avec . Parfois ils prenaient tous les deux la machine à voyager dans le temps pour aller par exemple en forêt récupérer des plantes ou des fleurs aux vertus miraculeuses qu'on avait plus de nos jours. Parfois, ils allaient même dans le futur pour connaître l'évolution de la science. Il paraîtrait même qu'Arnaud, Karen et Élodie ont prévu la prochaine classe découverte à l'époque du moyen-âge en 1487.

Fin



ACHGURI	Amine Mohamed
BENUZZI BANQUET	Marius
BERNARDINI	Léandre
BRISSY	Eva
CHATAIN	Max
CHAUMONT	Ambre
CHAUVEAU-COUTOU	Clémentine
CORBIN	Louise
DE CORBIAC	Hugues
DULAWA	Clément
FAHY	Sophie
GAZELLE	Paul
HANLEY	Patrick Joseph
LAMBERT--DRIEUX	Léane
LAMOURANE	Chloé
MACARIE	Théodora
PUJOL	Lùna
REMULE	KEYTON
RONCALLI	Livia
SACOURTADE FATH	Noëlie Méline
SBRANA	Ornella
SENTOUT	Luis
SIMPSON	Hannah
VUILLERMOZ	Arthur