

les francas

L'éducation en mouvement !



IL ÉTAIT UNE FOIS

Histoire(s) de (mieux) vivre ensemble
Le numérique à quoi ça sert ?

RECUEIL DES HISTOIRES RÉDIGÉES PAR LES ENFANTS

Avant propos

Il était une fois « Histoire(s) de (mieux) vivre ensemble » est une opération départementale organisée par les Francas du Gard à destination des enfants et des adolescents. Le principe étant de sensibiliser les enfants et les jeunes des centres de loisirs éducatif, des établissements scolaires et autres structures éducatives (ludothèque, centres sociaux,...) à la découverte de l'écriture et de la lecture à travers la création d'histoires collaboratives. Les différents groupes d'enfants doivent alors constituer une histoire commune en imaginant chacun une partie de celle-ci.

Un premier groupe imagine la situation initiale, un second groupe crée les péripéties et le dernier groupe finalise l'histoire par la réalisation de la fin.

Ainsi, des enfants et des adolescents de 5 à 11 ans (clubs ados, espaces jeunes, centres de loisirs, établissements scolaires...) ont imaginé, écrit et illustré une partie d'histoire sur le thème du « (mieux) vivre ensemble » entre le 9 octobre 2024 et le 25 juin 2025.

Plusieurs histoires ont ainsi été écrites en parallèle selon la catégorie d'âge.

Évidemment, chaque groupe a pu écrire son histoire complète mais devait transmettre uniquement la partie sur laquelle il s'était inscrit.

Vous pouvez découvrir toutes ces histoires à l'intérieur de ce recueil.

Il était une fois « Histoire(s) de (mieux) vivre ensemble » accompagne les participants dans l'acquisition de la culture humaniste.

Cette opération participe à la maîtrise des techniques de lecture et d'écriture, à construire et produire du sens à partir des mots, et contribue à développer la créativité à travers la production d'illustration.

Il s'agit de mettre en place un véritable projet citoyen, constitué de valeurs, de savoirs, de pratiques et de comportements dont le but est de favoriser une participation efficace et constructive à la vie sociale, d'exercer sa liberté en pleine conscience des droits d'autrui, de refuser la violence et les discriminations sous toutes leurs formes. Il contribue à la maîtrise de la langue française : rédiger des scénarii, comprendre une consigne, et prendre part à un débat.

Sommaire

Histoires écrites par les enfants de 5 / 7 ans

Les aventures de Stan	6
Pinkinette et le Faucon.....	8
La première fois que Gwenden, Elliott Alacompte, Eight et Eliana Lelama se rencontrèrent grâce à une touche d'ordinateur.	10

Histoires écrites par les enfants de 8 / 11 ans

M212.....	14
La nouvelle vie d'Alice	18
Rose et le Pays des Ecrans Rose.....	23
Alice 2.0.....	26

Histoires écrites
par les enfants
de 5 à 7 ans



Les aventures de Stan

Histoire réalisée par les enfants du centre de loisirs de Comps, de l'école de Comps et du centre de loisirs de Poulx

Il était une fois l'histoire d'un jeune garçon qui n'avait ni frères, ni sœurs, ni amis, ni cousins, ni cousines ni tantes, ni oncles, ni grands-pères, ni grands-mères et qui avait pour parents un papa qui travaillait à l'étranger et une maman toujours bien trop occupée pour passer du temps avec lui.

Son papa était si absent qu'il ne répondait jamais au téléphone lorsque notre jeune garçon l'appelait. Avec sa maman ce n'était pas mieux, elle lui disait tout le temps des mots pour repousser à plus tard le moment où elle allait enfin pouvoir jouer avec lui comme « je suis occupée, je m'occupe de la maison » ou encore « plus tard, je travaille ! » Ce jeune garçon était vraiment seul. Très seul.

Enfin, pas tout à fait. Il avait en vérité une amie depuis presque toujours.

Une seule et unique amie : une vieille console très poussiéreuse que lui avait laissé son papa avant qu'il ne rentre dans cette entreprise qui le faisait voyager à l'international. L'enfant avait à l'époque dit « Au revoir papa. Bonjour nouvelle amie ». Au fait cet enfant, je ne vous l'ai toujours pas présenté n'est-ce pas ? Il s'appelait Stan.

Donc Stan jouait à la console encore et encore, dès qu'il sortait de l'école (il y allait et rentrait tout seul d'ailleurs). Il avait plusieurs jeux favoris comme FortLight ou encore Bloblox. Parfois Stan jouait de nombreuses heures et il avait du mal

à entendre quand sa maman lui parlait tellement il était concentré dans son écran. Mais un jour tout bascula.

Stan s'était endormi devant son écran. Ce n'était pas la première fois mais cette fois-ci quelque chose de particulier allait lui arriver. Stan regarda l'heure sur le réveil qui était posé sur la table de chevet dans sa chambre, il était indiqué minuit. Stan soupira fortement en s'apercevant qu'une fois de plus il s'était endormi devant sa console. Un peu comme pour se rassurer de ne pas être totalement seul, il pensa à sa vie et formula un vœu dans sa tête...

Au même moment l'écran de sa console se mit à exposer une lumière extrêmement aveuglante et Stan se fit engloutir tout entier sans même avoir le temps de réagir. Stan passa par un très long tunnel sombre puis quelque chose qui ressemblait à une sorte de portail qui le redirigea à même le sol.

« ouff, quelle chute ! Mais qu'est ce qui vient de m'arriver ? » Stan pensa sur le moment qu'il était encore en train de dormir et qu'il devait sans doute être en train de rêver. Il regarda autour de lui mais rien ne ressemblait à ce qu'il connaissait, encore moins à sa chambre, sa maison ou la ville où Stan habitait. Comme il pensait être en train de rêver, Stan ne paniqua pas et décida tout simplement de marcher tout droit jusqu'à ce que son rêve s'arrête de lui-même.



Mais Stan n'était pas dans un rêve. Il avait atterri dans un monde parallèle. D'ailleurs Stan remarqua sur l'intérieur de son avant-bras trois inscriptions étranges qu'il ne pouvait pas déchiffrer.

A force de marcher, Stan vit un château au loin où était présente une princesse du nom de Victorina qui déclarait être à présent mariée au prince Miliam 1^{er}

et que tout était fini avec son ancien amoureux Loulouis 3^{ème} du nom. La chevalière de feu Flammargaux et la domestique Violette étaient ravies de se débarrasser du prince Loulouis 3^{ème}, qui était une personne odieuse, hautaine, vile, capricieuse et imbu de sa personne. Pour fêter le nouveau mariage, la princesse Victorina offrait à tous et à toutes le gîte et



le couvert gratuitement, ce qui rendait fort service à notre jeune ami Stan.

Malheureusement, l'ancien prince Loulouis 3^{ème} ne comptait pas en rester là. Pour lui la princesse Victorina lui appartenait toujours et il était prêt à tout pour la ramener dans son royaume natal. Ce n'était qu'une question de temps pour que Loulouis ne joue un mauvais

tour... et ceci arriva très vite.... Loulouis captura la princesse et l'enferma dans une prison tenue secrète... Stan proposa immédiatement son aide pour secourir Victorina. En effet Stan, qui connaissait par cœur ce jeu vidéo, savait exactement où se trouvait cette fameuse prison ! Mais il savait aussi qu'il allait devoir affronter plusieurs épreuves pour y parvenir...

Tout d'abord, enjamber la rivière maudite puis éteindre le feu qui encerle la prison et enfin trouver la clé enfouie dans des sables mouvants. Stan, qui avait déjà traversé ce chemin et ces obstacles dans le jeu vidéo, réussit haut la main toutes les épreuves et parvint à sauver la princesse !!!

Tout-à-coup, Stan remarqua qu'une des trois marques sur son bras avait disparu et il comprit que c'était parce qu'il avait aidé quelqu'un...

Victorina remercia Stan à de nombreuses reprises et elle se sentait maintenant proche de lui. Elle le considérait désormais comme son neveu. Stan, qui se sentait très seul dans la vraie vie, leur expliqua son histoire et proposa à la princesse et à Miliam de retraverser le jeu vidéo avec lui quand il aurait réussi à trouver comment faire... ce qui leur permettrait aussi de fuir définitivement Loulouis.

Sur le chemin du retour vers le château, tous les trois traversèrent une forêt enneigée. Soudain, ils entendirent des bruits au loin. C'était quelqu'un qui appelait à l'aide. Ils coururent dans cette direction et ils trouvèrent une vieille dame coincée sous un arbre qui était tombé à cause de la neige.

Ils décidèrent de l'aider. Stan trouva une grande branche bien solide et demanda à Victorina et Miliam de s'appuyer dessus pour faire un levier pendant qu'il tirait

la vieille dame et l'aidait à se dégager. La vieille dame dit à Stan qu'elle était en réalité une fée. Pour le remercier, elle lui donna une petite poignée de poudre magique lui permettant de réaliser trois souhaits.

Stan remarqua alors qu'une deuxième marque sur son bras avait disparu ...

Victorina proposa à Stan de prendre un raccourci pour arriver au château avant la nuit mais il fallait passer par des buissons épineux... Ils étaient en train de traverser prudemment quand ils aperçurent un chien qui semblait perdu et qui était entièrement recouvert d'épines.

Stan retira les épines une à une et remarqua que le chien portait un collier avec écrit dessus « Franck ». Miliam s'écria : « je connais cette personne ! Franck est un des gardes du château, le chien doit certainement lui appartenir ! »

Stan, Miliam, Victorina et le chien prirent encore la direction du château et ils y arrivèrent au coucher du soleil.

Le garde était ravi de retrouver son chien et les remercia tous chaleureusement.

Stan remarqua qu'il n'avait plus aucune marque sur son bras....

Stan se tenait devant les grandes portes du château, son cœur battant encore après toutes ces aventures. Il avait surmonté tant d'épreuves, sauvé Victorina, aidé une vieille dame, et même retrouvé le chien du garde. Mais quelque chose en lui savait que son voyage touchait à sa fin.

Il ouvrit sa main et observa la poudre magique que la fée lui avait donnée. Trois souhaits. Trois opportunités de changer sa vie. Il inspira profondément et prononça son premier vœu :

« Je souhaite sortir de cette console et retourner dans mon monde. »

Une lumière éclatante l'entoura, et en un instant, il se retrouva dans sa chambre, la console encore allumée devant lui. Mais il savait que tout ce qu'il avait vécu était bien réel.

Stan pensa alors à sa famille. Il ne voulait plus être seul, il voulait qu'on prenne soin de lui, qu'on l'écoute et qu'on passe du temps avec lui. Alors il murmura son deuxième vœu :

« Je souhaite que ma famille s'occupe vraiment de moi. »

Le lendemain matin, sa mère frappa doucement à sa porte. Elle lui sourit, s'assit à côté de lui et lui proposa de passer du temps ensemble. Stan sentit une chaleur nouvelle dans son cœur, une sensation qu'il n'avait pas ressentie depuis longtemps.

Mais il restait un dernier vœu. Il repensa à Victorina et Miliam, à tout ce qu'ils avaient traversé ensemble. Il ne voulait pas que leur amitié disparaisse comme un simple rêve. Il ferma les yeux et dit :

« Je souhaite que Victorina et Miliam viennent dans mon monde et deviennent mes nouveaux super amis. »

Un souffle magique emplit la pièce. Quand il ouvrit les yeux, deux silhouettes se tenaient devant lui, un sourire radieux sur le visage. Victorina et Miliam étaient là, bien réels.

Stan éclata de rire. Pour la première fois depuis longtemps, il n'était plus seul. Une nouvelle aventure commençait, cette fois dans son propre monde.

Nous avons travaillé à partir de cette image qui est un tableau de Niki de St-Phalle « Pink Nana ». L'histoire est écrite pour la partie initiale par les enfants de moyenne et grande section de l'école de Corconne, les péripéties par les enfants de ce2-cm1 de l'accueil périscolaire de Carnas et la conclusion par les enfants de cp-ce1 de l'accueil périscolaire de Brouzet.

Pinkinette et le Faucon

Histoire réalisée par les enfants de MS et GS de l'école de Corconne, de CE2 et CM1 de l'ALP de Carnas et de CP et CE1 de l'ALP de Brouzet

Pinkinette est une femme joyeuse et rigolote qui aime le rose. Elle adore qu'on lui offre des fleurs et se promener pour en ramasser.

Chez elle, elle a beaucoup de plantes partout, elles font des fleurs qui parfument toute la maison. Pinkinette a aussi un vivarium où vit Pitty un petit serpent rouge tout mignon et gentil. Dès que Pinkinette arrive près du vivarium, Pitty lui tire la langue pour lui dire bonjour.

Un faucon vient tous les matins à la fenêtre du salon pour espionner le vivarium, en espérant que Pitty sorte de chez elle. D'ailleurs, des fois, Pinkinette et Pitty sortent bronzer sur la terrasse.

Ce faucon c'est Fabien. Il appartient à un monsieur un peu bizarre qui s'appelle Driko. Un homme à trois yeux et deux nez qui adore les faucons. Driko vit tout seul dans une grande maison aménagée pour accueillir des oiseaux rares. C'est un spécialiste des oiseaux qu'il garde et protège.

Un jour ou Pinkinette et Pitty rentrent de leur séance de bronzage elles s'aperçoivent que quelqu'un était entré dans la maison. En effet dans le vivarium était cachée une clé qui ouvre une porte secrète. La clé avait disparu... La pièce qui se trouve à l'arrière de la maison était ouverte. Il s'agit d'une pièce un

peu spéciale toute aménagée où se trouvait une magnifique Fauconne qui se prénomme Lola.

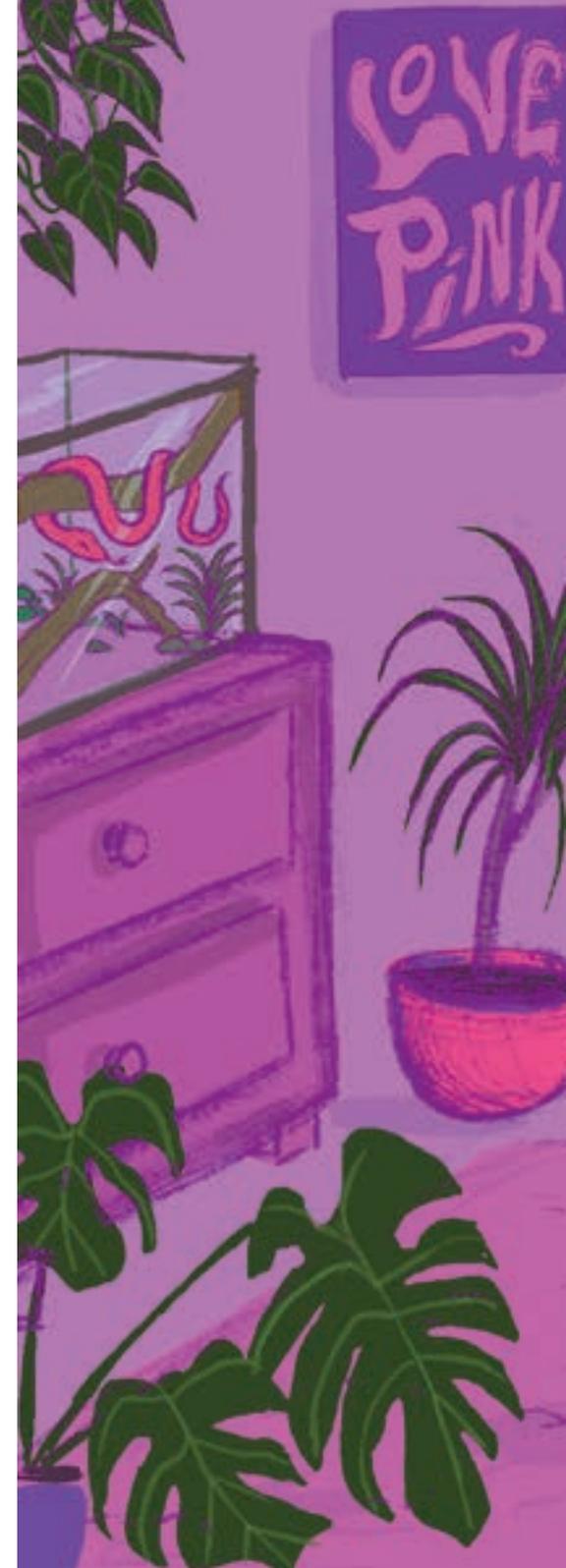
Lola avait 6 ailes orange et bleu et de gros yeux. Elle était triste toute seule mais comme elle était très rare et recherchée Pinkinette l'avait recueilli et voulait la protéger des trafiquants d'oiseaux. Fabien était son amoureux il guettait depuis longtemps pour pouvoir la libérer avec l'aide de son maitre. Driko avait su que Pinkinette avait Lola mais il n'osait pas lui demander de la lui confier. Il avait un peu honte et il était très timide car le plus souvent les gens se moquaient de lui à cause de son apparence un peu étrange. C'est pour cela qu'avec Fabien ils avaient préparé un plan pour récupérer Lola.

Pinkinette folle d'inquiétude et de rage téléphone à la police qui lui dit qu'elle ne peut rien pour elle mais qu'une personne pourrait peut-être la renseigner. Cette personne c'est Driko.

Pinkinette se rend chez Driko qui est surpris de voir cette dame tout de rose vêtue sonner à sa porte. Comment a-t-elle pu savoir ? se dit-il.

Il ouvre la porte et fait entrer Pinkinette qui a l'air toute triste et affolée. Elle lui explique son histoire et Driko, touché, ne peut lui mentir. Il lui explique tout. Pinkinette est rassurée que Lola ne

soit pas tombée entre les mains des trafiquants. Elle se lie d'amitié avec Driko, tout content d'avoir trouvé une amie qui l'accepte comme il est. Tous les mardis désormais Pinkinette passerait boire le thé pour voir Lola qui restera chez Driko avec Fabien. Une nouvelle histoire peut alors commencer...





La première fois que Gwenden, Eliott Alacompote, Eight et Eliana Lelama se rencontrèrent grâce à une touche d'ordinateur.

Histoire réalisée par les enfants du CLE de la Saussinette, de l'ALP Roger Leenhardt et Petit Prince de Calvisson

Il était une fois, dans des temps obscurs et sur une planète inconnue, Gwenden, Eliott Alacompote, Eight et Eliana Lelama.

Gwenden qui mesurait un centimètre et Eight qui mesurait 26 centimètres étaient deux garçons, respectivement de 10 et 8 ans.

Ces deux garçons étaient très gentils et pourtant Gwenden aimait faire des ricochets sur la tête des méchants et Eight aimait batailler. Eliott Alacompote et Eliana Lelama étaient eux aussi deux garçons, de 26 centimètres et de 27 centimètres. Le premier aimait tirer à l'arc et bien sûr manger de la compote, et Eliana Lelama aimait tirer des flèches.

Ces quatre garçons ne se connaissaient pas, et pourtant dans le futur ils se rencontreront, et cette histoire va vous raconter comment ils se sont retrouvés ensemble.

Sur la planète de Gwenden, Eliott Alacompote, Eight et Eliana Lelama tout était vert : les plantes bien sûr, le soleil, les compotes, les chats et même les ordinateurs. Ces quatre garçons aimaient beaucoup jouer avec leurs ordinateurs d'ailleurs.

Il faut préciser que sur la planète où habitaient les quatre garçons, plein de choses étaient encore mystérieuses

comme : Pourquoi n'y avait-il que des garçons ? Pourquoi étaient-ils si petits ? Pourquoi tout était vert ? Cette histoire ne répondra pas à ces interrogations... Mais vous pouvez peut-être imaginer les raisons de ces différences avec nous terriens !

Un jour, les quatre garçons, alors qu'ils étaient devant leurs écrans d'ordinateurs en train de jouer chacun dans leur maison verte, il se produisit un phénomène extraordinaire. Tout le monde, pensa qu'il s'agissait d'un fait magique ou de sorcellerie. Mais pas du tout.

Les quatre garçons se retrouvèrent coincés dans le monde des ordinateurs. Comment en sont-ils arrivés là ? Après, une grande enquête, le mystère fut élucidé : les quatre garçons ont simultanément fait la même chose. Ils ont, en effet, tous les quatre en même temps, appuyé sur une touche de leur ordinateur.

Cette touche était spéciale, puisque si des personnes appuyaient dessus en même temps, ils étaient aspirés dans un tourbillon de fumée pour atterrir dans le monde des ordinateurs. Ils apparaissaient alors dans les écrans d'ordinateur. C'était la première fois que ce phénomène se produisit, mais peut-être pas la dernière...

Gwenden, Eliott Alacompote, Eight et Eliana Lelama se découvraient

pour la première fois. Un peu sonnés par l'aspiration, les quatre garçons se méfièrent les uns des autres et commencèrent à tirer à l'arc, à faire des ricochets et manger de la compote... sans se parler d'abord.

Puis, alors que Eliott reçut un caillou et une flèche dans sa compote, il déclara :

- « Rho, c'est pas bientôt fini ! »

La bataille s'arrêta, dans le silence Eliott distribua de la compote à tout le monde. En partageant ce goûter, ils racontèrent leurs vies sur leur planète.

Ils décidèrent ensemble d'explorer ce monde d'ordinateurs. Rapidement ils arrivèrent devant une caverne protégée par des robots ordinateurs.

- On attaque le plus gros tous ensemble ! décida Elliott.

- D'accord ! crièrent les trois autres garçons.

Ils sautèrent en même temps sur le plus grand et gros robot ordinateur. Celui-ci tomba à la renverse dans une rivière. Sa chute éclaboussa tous les autres robots ordinateurs. Plus aucun robot ne bougeait, ils étaient cassés.

En entrant dans la caverne, Gwenden, Eliott Alacompote, Eight et Eliana Lelama découvrirent un coffre-fort en plein milieu.

- Nous n'avons pas la clef ! S'exclama Eliana.

Tous regardèrent autour d'eux pour trouver cette clef. Sauf Gwenden, il observait le coffre-fort.

- Mais je suis si petit, que je peux rentrer dedans ! Dit Gwenden.

Aussitôt, Gwenden se faufila par la serrure du coffre-fort et réussit à l'ouvrir. À l'intérieur, il y avait un trésor. Plein de pièces d'or. Et tout au fond, un bouton. Ce bouton était rouge, il y avait marqué dessus « pour rentrer chez vous ».

Les familles de Gwenden, Eliott Alacompote, Eight et Eliana Lelama leur manquaient beaucoup. Ils voulaient tous rentrer chez eux. Alors, ensemble, simultanément, ils appuyèrent sur le bouton.

À nouveau, ils se sont fait aspirer et dans un tourbillon de fumée, ils étaient chez eux. Chacun dans sa maison, entouré de toutes leurs familles. Tout le monde s'était beaucoup inquiété de ne plus se voir.

Mais, quelque chose avait changé, leur monde était différent. Il était devenu tout rose.

Le rose, de l'amitié !





Histoires écrites
par les enfants
de 8 à 11 ans





m212.

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Bernis, la classe des CE2/CM1/CM2 de l'école Marie Martin de Méjannes-le-Clap et du CLE de Méjannes-le-Clap

Il était une fois, quatre amis qui s'appelaient Mattéo, Jules, Emma et Clément. Ils habitaient dans un petit village au milieu de la France. Ils se connaissaient depuis tout petit.

Mattéo était un grand garçon de 11 ans qui avait les cheveux aussi foncés que sa peau, il était sportif et courageux. Jules était un peu plus jeune, âgé de 10 ans. Lui avait les cheveux roux, chevelure qu'il n'aimait pas du tout car certains enfants l'appelaient poil de carotte.

Lui aussi était sportif et adorait jouer au tennis avec Mattéo. Emma, la sœur jumelle de Mattéo, avait quant à elle une belle chevelure blonde. De nature curieuse, elle voulait devenir détective. Toujours à vouloir résoudre les problèmes de mathématique ou les expériences de chimie. Son frère la surnommait parfois Marie Curry !

Enfin, Clément, le plus jeune de la bande était plutôt timide, mais le peu de fois où il prenait la parole, c'était toujours très intéressant. Malgré le fait qu'il n'aimait pas le sport, c'était le plus rapide des quatre copains ! Utile pour rattraper le chien du voisin !

Dans leur petit village, il n'y avait qu'une seule école avec deux classes. Après les cours, ils se donnaient rendez-vous chez le grand-père de Jules pour faire leurs devoirs.

Une fois chez le grand-père de Jules, ils lui demandèrent s'ils pouvaient prendre son vieil ordinateur pour vérifier leurs réponses.

Son grand-père répondit « Bien sûr, à une condition ! Pas de triche. »

Jules lui dit « oui Papy c'est juste pour vérifier nos réponses, on trouve de tout sur internet »

Jules et ses amis allèrent chercher l'ordinateur dans le grenier. En ouvrant le carton où se trouve le vieil ordinateur de son grand-père une lettre s'échappa du carton.

Emma demanda à Jules si cette lettre était utile.

Jules répondit « Prends-la, elle doit sûrement servir pour le bon fonctionnement de l'ordinateur de Papy »

Ils se rendirent tous les quatre dans la chambre et branchèrent l'ordinateur.

Une fois l'ordinateur branché et démarré une demande de code d'accès apparue à l'écran.

Mattéo demanda à Clément s'il savait ce que cela signifiait. Celui-ci lui répondit que sans ce code d'accès tout le monde pouvait voir ou prendre ce qui se trouve dedans et que ne pas en avoir pouvait

être dangereux si notre ordinateur tombait entre de mauvaises mains.

Ne sachant pas le code Jules se mit à repenser à la lettre tombée du carton et l'ouvrit. Dedans était inscrit sur une suite de chiffres, de lettres et de symboles.

Emma dit à Jules que c'était sûrement le code d'accès pour pouvoir ouvrir la page d'accueil de l'ordinateur. Jules ne voulant pas déranger son grand-père, décida de taper sur le clavier ce qui était indiqué sur la lettre. Sans un mot, Clément tapa sur le clavier ce mystérieux code. Il hésita un instant à valider. Mais Emma se précipita sur le clavier et appuya sur « Entrée ».

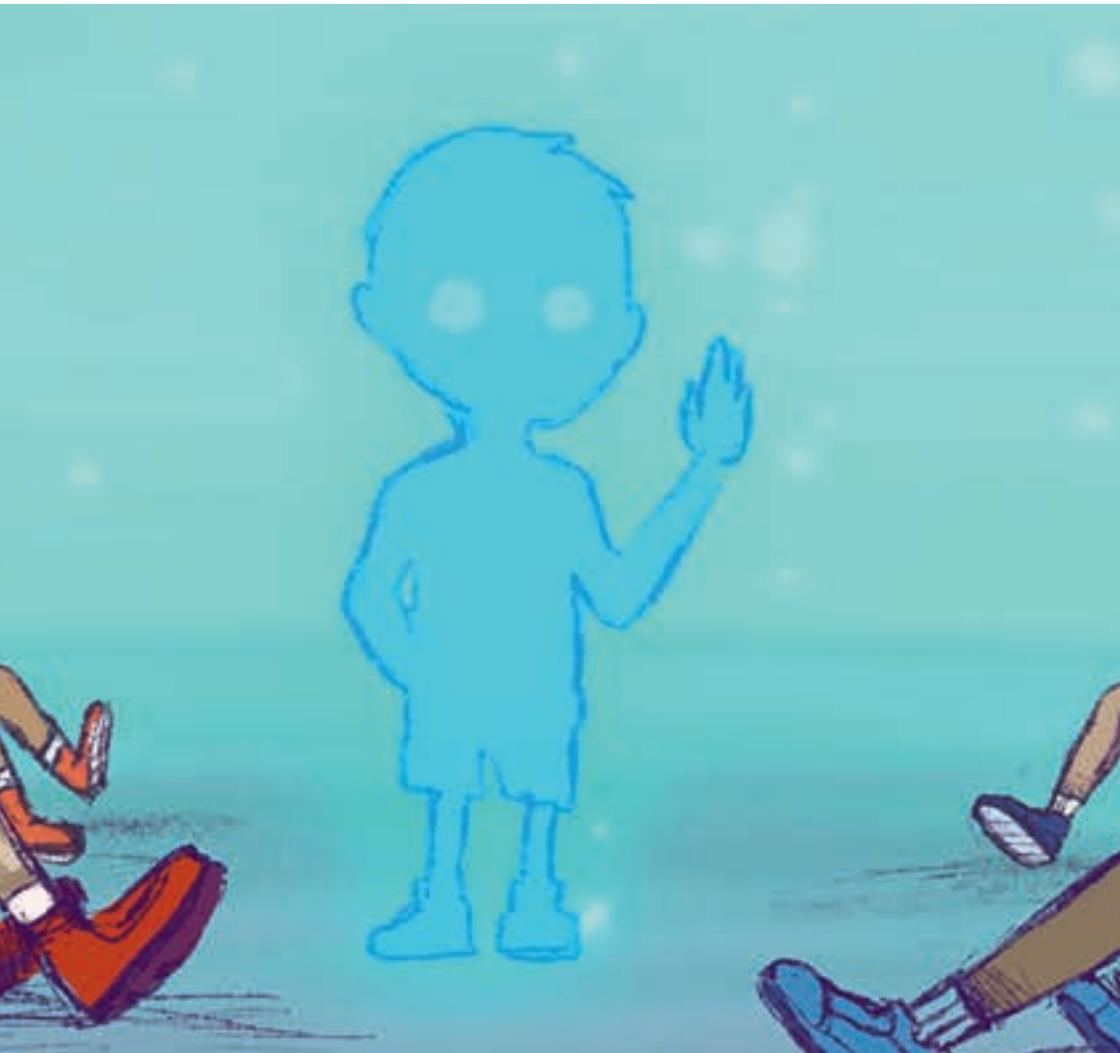
- « A nous le savoir et la culture, ajouta-t-elle ! Une fois le code tapé, un logo de chargement apparaît à l'écran pendant plusieurs minutes, Jules et ses amis se demandaient s'il y avait un problème.

- Peut-être un souci de réseau, s'interrogeât Clément.

- Faut taper dessus ? ajouta Mattéo en se rapprochant de l'ordinateur. »

Poing levé sur la machine il s'arrêta net au moment où une lumière blanche et aveuglante sorti de l'écran en les propulsant à plusieurs mètres. Un humain bien différent d'eux se mit à apparaître au milieu de la pièce, il était tout bleu comme un hologramme et avait une

M212. (suite)



apparence d'enfants du même âge que les quatre amis. Ils décidèrent de se lever malgré la peur de l'inconnu, se regardèrent sans parler un long moment.

Jusqu'au moment où Jules décida de prendre la parole : « Mais qui es-tu ? Et comment tu t'es retrouvé ici ? »

L'hologramme répondit : « Je suis M212 enchanté ! Mon but n'était pas de vous faire peur, car moi-même je ne sais point comment je me suis retrouvé ici dans ce monde bien différent du mien. »

M212 ajouta : « Je m'étais endormi, et soudain je me suis réveillé dans un trou noir et d'un seul coup je suis sorti de votre ordinateur. »

Il expliqua ensuite qu'il vivait sur une toute autre planète nommée « Cyber World », avec un noyau en plasma qui l'alimente. Mais il ne se souvenait de rien, il avait complètement perdu la mémoire. Bizarre...

Perturbé, il demanda si les enfants voulaient bien l'aider à trouver un portail.

Clément était ravi de partir à l'aventure et réussit à convaincre ses trois copains. Mais avant tout, il eut l'idée de trouver des déguisements, en cherchant dans les placards.

Un chapeau, une fausse moustache, un vieux pantalon de papi, un manteau, une touche de fond de teint, et le tour fut joué. Voici notre hologramme transformé en humain.

Ils décidèrent d'aller dans le grenier pour commencer la recherche du portail magique. Emma découvrit des objets brillants dans une jolie boîte. C'était en fait 5 montres !

M212 s'exclama : « Je peux donner à ces montres un pouvoir de téléportation. »

M212 expliqua aux jeunes que les montres fonctionnaient grâce à une commande vocale. Par exemple, en prononçant « iceberg », nous serions propulsés au Pôle Nord.

Clément demande alors pourquoi M212 ne rentrait pas chez lui grâce à cette montre. M212 précisa qu'on ne pouvait pas aller directement sur une autre planète, on ne pouvait voyager que sur la Terre. Mais il fallait trouver le fameux portail et partir à la recherche du code secret caché « au plus profond de l'âme ».

Il eut un énorme bruit dans la chambre. Les enfants curieux redescendirent discrètement. En ouvrant la porte, ils tombèrent nez à nez avec deux autres hologrammes qui avaient l'air très méchant. En panique, Mattéo appuya sur sa montre et dit : « Téléporte-nous au portail ! ».

Les quatre enfants avec l'hologramme arrivèrent sur la Tour Eiffel. Il y avait un vent fou et les arbres se soulevaient, se balançaient... Emma vit deux objets brillants au sommet de la tour et à son pied. M212 était heureux car il savait que c'était les deux morceaux du portail grâce à un souvenir flash qui venait de lui revenir.



Emma et Jules se lancèrent à la poursuite du premier morceau au pied du monument. Jules s'approcha de la barrière, il eut un vertige et s'évanouit. Il tomba dans le vide. M212, Mattéo et Clément étaient, quant à eux, partis au sommet de la tour à la recherche du second morceau du portail. Soudain, les yeux de M212 devinrent verts, il perdit le contrôle de son corps et fit apparaître un portail qui permit de récupérer Jules en plein vol. OUF !

Profitant de l'étourdissement de M212, les deux méchants hologrammes surgirent du restaurant au sommet de la Tour Eiffel... Avec un disque luminescent, ils aspirèrent M212 avec un puissant faisceau magique.

De l'autre côté, en état de choc, Jules était paralysé. Emma décida d'aller chercher rapidement le morceau de portail qui était incrusté sur la statue de Gustave Eiffel. Elle découvrit en fait qu'une pierre de cristal ornait un collier et semblait avoir été ajouté au buste. En essayant de décrocher le cristal, Emma réussit à la saisir.

La jeune fille appuya sur sa montre et dit « Téléporte-moi à Jules ». Elle prit la main de son copain pétrifié de peur et pressa une seconde fois la montre et cria « Emmène-nous au sommet de cette tour ».

Les quatre enfants se rejoignirent enfin mais Mattéo et Clément semblaient désespérés. Ils racontèrent l'enlèvement de l'hologramme...

Mattéo avait repéré le second morceau brillant accroché à l'antenne de la Tour Eiffel. Comme il était courageux, il partit sans hésiter en escaladant le pic. Les 3 copains étaient terrifiés. Avec ce vent, Mattéo risquait sa vie !

En arrivant au sommet, il récupéra le second cristal et avec sa montre pensa à se téléporter directement auprès de ses trois copains.

Heureux de cette victoire, les quatre amis reconstituèrent le puzzle et soudain un flash les aveugla. M212 apparut, comme par magie, devant les enfants, libéré par le pouvoir du portail. Mais il atterrit violemment au sol et grâce à sa chute, il retrouva toute sa mémoire.

Ému, il se rappela enfin de ses origines. Il était le roi de Cyber World. Une guerre civile avait éclaté, et des méchants voulaient prendre le pouvoir et le tuer. Dans son sommeil, le portail magique l'avait en réalité sauvé en le téléportant sur Terre. Mais les vilains hologrammes étaient à sa poursuite et il n'y avait désormais plus une minute à perdre pour sauver Cyber World.

M212 cria « Je me souviens de qui je suis, ça y est ! » et il expliqua tout à ses amis.

Dans ses souvenirs, M212 se rappela aussi que les méchants n'étaient que de simples hologrammes eux aussi et que donc tout comme lui, il y avait un bouton pour les réinitialiser.

Emma s'exclama « Mais qu'est-ce que vous attendez ? Vite, on y va !!! »

Jules, lui remis les pieds sur terre en lui rappelant qu'il fallait un plan pour atteindre ce bouton situé dans leur nuque. Alors les 5 amis se mirent à réfléchir tous ensemble.

Clément eut soudain une idée ingénieuse « Et si on créait un faux M212 pour les tromper et les réinitialiser par surprise ? »

Tout le monde adore l'idée et ils se mirent au travail. Une fois fini le résultat est parfait !

C'est parti pour passer à l'action. Ils installent le M212 fictif en place et les méchants n'y voit que du feu. Ils sont tombés dans le panneau avec une facilité surprenante.

Les 5 copains réussirent à atteindre les boutons et à réinitialiser leurs ennemis, qui sont à présent gentils et qui ont complètement oublié la haine qu'ils avaient pour M212.

D'un coup le portail se réouvrit et le plus fidèle ami de M212 apparut complètement stupéfait « Mon ami, je ne sais pas quel miracle s'est produit mais les méchants ont tous été réinitialisés et ils sont devenus gentils ».

Les 5 amis n'en croyaient pas leurs oreilles et sautèrent de joie en comprenant que les 2 méchants qu'ils venaient de réinitialiser, contrôlaient tous ceux qui se trouvaient sur Cyberworld.

Le roi M212 pouvait enfin rentrer chez lui pour retrouver sa famille, ses amis et son peuple adoré.

Il remercia ses 4 nouveaux amis et leur promit que très bientôt il inventerait une nouvelle machine pour permettre aux humains de venir à Cyber World pour se revoir.

Sur ce, le roi dit au revoir à ses 4 amis et repartit sur sa planète avec son plus fidèle ami et les 2 méchants devenus gentils.

La nouvelle vie d'Alice

Histoire réalisée par les enfants de l'ALSH Pierre François de Vauvert, CLE de Montpezat et du SIRP
Crominon Brouzet / Carnas / Corconne

C'était le mois de septembre et tous les enfants venaient de faire leur rentrée scolaire. Alice était une jeune fille de 12 ans qui faisait sa rentrée en 5^{ème} dans un tout nouveau collège. Sa famille avait déménagé durant l'été pour venir au soleil dans le sud et cela avait été un grand changement dans la vie d'Alice qui avait dû laisser ses amis derrière elle. Alice était grande pour son âge, elle avait des cheveux bruns et des yeux noisette. Elle avait une grande sœur ainsi qu'un petit frère avec qui elle passait du temps à se disputer mais qu'elle aimait profondément.

Le jour de la rentrée, Alice fut présentée à toute la classe de 5^{ème}B par la professeure d'Histoire qui serait leur professeure principale.

- Les enfants, cette année nous accueillons une nouvelle élève parmi nous. Je vous demande de faire un accueil chaleureux à Alice. Présente-toi à la classe Alice.

- Bonjour... dit-elle un peu hésitante et stressée d'être ainsi pointé du doigt devant ces camarades. Je m'appelle Alice, je viens de Château-Nord-Jean, c'est près de Lille dans le nord. J'ai 12 ans et un frère et une sœur. Voilà, c'est tout.

- Merci beaucoup Alice. Tu peux aller t'asseoir termina la professeure.

Alice prit place à côté d'une fille rousse avec des taches de rousseurs. Elle se présenta sous le nom d'Ambre et lui dit qu'elle lui présentera ses amis à la récré car ils n'étaient pas tous dans la même classe. Elle pointa du doigt un garçon trapu au cheveux blond et le désigna comme étant Léo.

Le moment venu, Alice suivit Ambre et Léo dans la cour jusqu'à un groupe de 3 autres élèves. Ambre présenta alors Léa, une fille blonde et assez petite ; Carlo, un garçon brun et plutôt grand comme Alice et Déborah, une fille aux cheveux noirs comme ses yeux.

- Salut, dit Léa, c'est quoi ton numéro ?

- Mon numéro ? demanda Alice qui ne comprenait pas.

- Oui ton numéro de téléphone, pour qu'on t'ajoute sur snap. Ou bien donne nous ton pseudo !

- Oh ! Non je n'ai pas de snap.

- Sérieux ? S'exclama Carlo. T'utilises quel réseau alors ?

- Aucun. Répondit Alice qui commençait à être mal à l'aise.

- C'est trop bizarre conclut Ambre. Mais bon, donne-nous au moins ton numéro pour qu'on puisse échanger des sms le soir.

- Je n'ai pas de téléphone. Ma maman dit que je pourrai en avoir un quand j'aurai 16 ans et qu'avant le téléphone c'est uniquement pour appeler ma mamie et mon papy.

Les 5 amis s'exclamèrent de surprise et tous regardèrent Alice comme un animal sauvage.

- Tu plaisante, pas vrai ? demanda Déborah

- Non, pourquoi ? Vous avez des téléphones, vous ?

- Évidemment qu'on en a ! S'exclama Léo. On sort pas d'une grotte ! Comment tu peux ne pas avoir de téléphone ? On est au collège !!

- C'est trop la honte ! rigola Léa.

- Mais grave ! s'esclaffa Ambre. C'est comme si tu n'existais pas !

- Oh la ringarde... rie de plus belle Déborah.

- Désolé mais sans téléphone, on ne peut rien pour toi. Bye la nouvelle. Décida Carlo.

Le groupe d'amis s'en alla en laissant Alice au bord des larmes. Aucun de ses amis dans le nord n'avait de téléphone aussi ! Le reste de sa journée se passa dans une grande solitude car Ambre et ses amis avaient dit à tout le monde qu'elle n'avait pas de téléphone. Le soir,

en rentrant à la maison, elle demanda à sa mère d'avoir elle aussi un téléphone pour pouvoir avoir des amis.

S'engagea alors une discussion avec sa mère, qui lui demanda pourquoi elle avait besoin d'un téléphone. Alice lui raconta tout ce qui s'était passé et se mit à pleurer.

Sa maman lui expliqua alors qu'il n'était pas nécessaire d'avoir un téléphone pour se faire des amis, et qu'il n'était pas question qu'elle en ait un avant ses 16 ans.

Alice fut alors très déçue et partit dans sa chambre en pleurant.

Les jours passèrent et se succédèrent au collège ; Alice resta seule à toutes les pauses et récréations.

Arrivèrent enfin les vacances, et cette fois, Alice fut contente de pouvoir rester chez elle et d'avoir l'occasion d'aller se balader dans la campagne, comme elle adorait le faire.

Chaque jour, elle alla se promener dans la nature : elle cueillait des fleurs, observait les oiseaux, s'amusait dans les champs. Bref, elle se sentait si bien qu'elle n'avait aucune envie que les vacances se terminent.

Un jour, pendant les vacances, Déborah décida elle aussi d'aller faire une promenade à vélo dans la campagne. Elle roulait sur les chemins quand Alice

l'aperçut de loin. Celle-ci se dépêcha de se cacher derrière un buisson pour ne pas être vue. Elle attendit patiemment que Déborah passe et s'éloigne, puis ressortit pour poursuivre sa propre balade.

Sur le chemin du retour, Déborah croisa un gros chien à l'air peu sympathique. Elle eut très peur lorsqu'il s'approcha. Soudain, il se mit à aboyer très fort et à lui courir après. Déborah pédala aussi vite qu'elle le pouvait pour lui échapper. Dans cette course, la roue de son vélo tomba dans un grand trou, le vélo bascula, et elle chuta dans un fossé au bord du chemin.

Déborah tenta de se relever, mais n'y parvint pas : son genou lui faisait trop mal. Elle chercha alors son téléphone pour appeler ses parents, mais lorsqu'elle le trouva, elle s'aperçut qu'il s'était cassé dans la chute et était inutilisable. Elle se mit alors à pleurer, d'autant plus que la nuit tombait. Elle avait très peur de rester là toute seule et que personne ne vienne la chercher.

Au bout de très longues minutes, Déborah aperçut au loin une petite lumière qui avançait doucement sur le chemin. Dès qu'elle fut assez proche, Déborah cria :

- Au secours, à l'aide...

La lumière s'arrêta près d'elle, et elle entendit une petite voix lui dire :



- Ne t'inquiète pas, je vais t'aider. Tu t'es fait mal où ?

Déborah fut soulagée en reconnaissant la voix d'Alice.

Alice, surprise de trouver Déborah dans ce fossé, l'aïda pourtant à se relever, à sortir de là, et l'aïda aussi à marcher.

- On laisse ton vélo ici. On va aller chez moi pour te soigner et appeler tes parents, ils doivent être inquiets.

Arrivées chez elle, Alice appela aussitôt sa mère et lui expliqua la situation.

Sa maman s'occupa alors de la blessure de Déborah, lui donna un verre d'eau et un peu de sucre pour qu'elle se remette de ses émotions. Puis elle demanda à Déborah le numéro de téléphone de ses parents pour les prévenir, mais celle-ci ne le connaissait pas : il était enregistré sur son téléphone, qui était cassé.

La maman d'Alice lui demanda alors son nom, s'absenta quelques minutes, puis revint en parlant au téléphone :

- Ne vous inquiétez pas, votre fille est chez moi. Elle a eu un accident de vélo,

et ma fille l'a trouvée et aidée à rentrer. Je l'ai soignée, et elle va bien. Je vous donne mon adresse. À tout de suite.

Elle se retourna vers Déborah et lui dit :

- C'est bon, tes parents arrivent.

Déborah, très étonnée, demanda :

- Comment avez-vous fait pour trouver le numéro de mes parents ?

- Oh, j'ai juste fait une recherche sur Internet avec ton nom, répondit la maman d'Alice.

La nouvelle vie d'Alice (suite)

Histoire réalisée par les enfants de l'ALSH Pierre François de Vauvert, CLE de Montpezat et du SIRP Crominion Brouzet/Carnas/Corconne

Trente minutes plus tard, les parents de Déborah arrivèrent et la ramenèrent chez eux.

En partant, le papa de Déborah remercia chaleureusement Alice et sa maman :

- Merci beaucoup pour ce que vous avez fait, sinon elle aurait pu passer la nuit dans le fossé...

Après cette aventure, les vacances se déroulèrent plus tranquillement mais arriva tout de même le moment où il fallait retourner au collège et Alice n'en avait aucune envie.

Se retrouver encore toute seule sans amis tous les jours, cela la rendait triste...

Le lundi de la rentrée arriva, Alice arriva au collège, passa le portail et entra dans la cour.

Là elle se figea et aperçut devant le groupe d'amis composé d'Ambre, Léo, Léa, Carlo et Déborah.

Ils avançaient vers elle et l'entourèrent sans rien dire.

Alice ne savait pas quoi faire. Elle les regardait sans bouger. Son cœur battait très vite. Elle se demandait s'ils allaient encore se moquer d'elle. Mais cette fois, quelque chose avait changé. C'est Déborah qui prit la parole en première.

- Salut Alice... Je voulais te dire merci... pour ce que tu as fait pendant les vacances.

Alice cligna des yeux, surprise.

- C'est vrai, ajouta Léa. Déborah nous a raconté comment tu l'as aidée. Franchement, t'as été trop courageuse !

- Ouais, dit Léo. Moi, je n'aurais même pas su quoi faire sans téléphone.

- On s'est dit qu'on avait été pas très sympas avec toi, avoua Ambre en baissant la tête. En fait, t'es pas si bizarre... t'es même super cool !

Alice sentit ses joues chauffer. Elle n'avait pas prévu ça. Elle pensait qu'ils allaient encore rigoler d'elle. Mais là, ils avaient l'air sincères.

- Merci, dit-elle doucement.

- On peut repartir à zéro ? demanda Carlo.

- OK, dit Alice, avec un petit sourire.

- On t'a gardé une place à la cantine ! ajouta Léa en lui prenant la main.

Ce jour-là, Alice mangea avec eux. Et à la récré, ils l'invitèrent à jouer à un jeu dans la cour. Ils rigolaient tous ensemble. Même sans téléphone, elle se sentait acceptée.

Quelques semaines plus tard, Alice proposa une idée à ses nouveaux amis.

- Et si on faisait une chasse au trésor dans la campagne ? Comme ça, vous verrez ce que j'aime faire quand je me balade !

- Trop bonne idée ! s'écria Léo. Mais il faudra faire une carte, comme des pirates !

- Et écrire des énigmes, dit Déborah. Moi je peux en inventer.

- Et le trésor, ce sera quoi ? demanda Ambre.

- Des bonbons ! cria Léa. Plein de bonbons !

Ils décidèrent tous ensemble d'organiser la chasse au trésor un mercredi après-midi. Avec l'aide de la maman d'Alice, ils préparèrent les indices, dessinèrent la carte, et cachèrent le trésor dans un vieux tronc d'arbre au bord d'un champ.

Le jour venu, tous les enfants partirent en vélo, sauf Alice qui préférerait marcher pour mieux observer la nature. Ils passèrent deux heures à chercher les indices, grimper dans les arbres, traverser des petits ruisseaux, et rigoler tous ensemble.

Quand ils trouvèrent enfin le trésor, ils hurlèrent de joie. Ils s'assirent tous autour pour partager les bonbons, mais aussi les histoires, les blagues, et même quelques secrets.

- C'était la meilleure chasse au trésor du monde ! dit Carlo la bouche pleine.

- Et dire qu'avant je croyais qu'Alice était nulle, dit Ambre en rigolant.

- Ouais ben maintenant c'est moi qui veux plus lâcher mon téléphone ! ajouta Déborah. Je veux faire des balades tous les mercredis !

Ils rirent tous ensemble.

Depuis ce jour, Alice n'était plus jamais seule au collège. Elle avait trouvé de vrais amis. Pas des amis qui regardent combien t'as d'abonnés, mais des amis qui t'aident à grimper une colline, qui partagent leur goûter, et qui t'invitent à faire des cabanes.

Et même si elle n'avait toujours pas de téléphone, elle recevait plein de lettres, de petits dessins, et d'invitations à goûter. Parce que ce n'est pas un écran qui fait un ami, mais un sourire, un geste, et une belle aventure partagée.

Et dans la campagne, parfois, on pouvait encore entendre le rire d'Alice et de ses amis, qui continuaient à inventer des histoires, à chercher des trésors, et à se dire que, décidément, la vraie vie, c'est bien mieux que sur un écran.





Rose et le Pays des Écrans Rose

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Fournès, l'ALP de Lédenon et du CLE de Montpezat

Rose était une petite fille joyeuse qui vivait dans un petit village entouré de champs dorés, de rivières scintillantes et de collines verdoyantes.

Dans ce coin paisible, elle passait ses journées à grimper aux arbres, à aider sa grand-mère à cueillir des fraises et à inventer des histoires avec ses amis imaginaires.

Rose n'avait ni télévision, ni tablette, ni téléphone. Tout ce qu'elle connaissait du monde lui venait des livres, des chansons de son père, et des étoiles qu'elle aimait regarder la nuit.

Un jour, sa famille dut déménager dans une grande ville. Sa maman avait trouvé un nouveau travail, et Rose allait devoir aller dans une nouvelle école. Elle était un peu inquiète, mais aussi curieuse. Elle se demandait à quoi ressembleraient les enfants de la ville.

Quand elle arriva dans sa nouvelle école, Rose remarqua immédiatement une différence. Pendant la récréation, beaucoup d'enfants ne jouaient pas ensemble comme elle le faisait dans son village. Ils restaient assis en rond, les yeux rivés sur des écrans. Certains regardaient des vidéos, d'autres prenaient des selfies ou jouaient à des jeux.

Quand Rose demanda à une fille ce qu'elle faisait, celle-ci lui répondit :

- Tu ne connais pas YouTube ? Rose secoua la tête. L'autre fille éclata de rire

- Sérieux ? Tu vis dans une grotte ou quoi ?

Les jours passèrent, et Rose se sentit de plus en plus seule. À chaque fois qu'elle essayait de parler de ses jeux préférés, comme chercher des trèfles à quatre feuilles ou construire des cabanes, les enfants la regardaient comme si elle venait d'une autre planète.

Ils la surnommèrent même « Madame Campagne » et se moquaient d'elle parce qu'elle ne savait pas utiliser Instagram ou TikTok. Rose rentrait souvent chez elle les larmes aux yeux. Elle se demandait si elle devait demander à ses parents un téléphone ou essayer de s'intégrer en regardant ces vidéos dont tout le monde parlait. Mais quelque chose en elle lui disait que ce n'était pas ce qui la rendrait heureuse. Un matin, alors qu'elle arrivait à l'école, Rose vit un garçon assis tout seul sur un banc, en train de pleurer. Elle s'approcha doucement :

- Ça va ? demanda-t-elle. Le garçon haussa les épaules.

- Je me suis disputé avec mes amis, répondit-il. Ils m'ont bloqué dans leur groupe de discussion. Rose ne comprit pas tout, mais elle s'assit à côté de lui.

- Veux-tu que je te raconte une histoire ? Le garçon hocha la tête, et Rose lui parla de la rivière de son village, des renards qu'elle avait vus un soir et du cerf majestueux qu'elle avait suivi à travers la forêt. À mesure qu'elle racontait, le

garçon arrêta de pleurer et se mit à sourire.

- C'est comme un film dans ma tête, dit-il. C'est trop bien ! À partir de ce jour, Rose et le garçon, qui s'appelaient Léo, devinrent amis.

Leurs journées s'emplissaient d'aventures et de nouveaux projets, toujours plus amusants. C'est par une conversation anodine que tout commença. Un mercredi après-midi, alors qu'ils finissaient leurs devoirs chez Rose, Léo lança :

- On pourrait faire quelque chose de cool les mercredis, non ? Genre une aventure.

Rose, intriguée, haussa un sourcil.

- Comme quoi ?

- De la spéléologie, répondit Léo avec un grand sourire.

- De la quoi ? demanda Rose, un peu méfiante.

- Explorer des grottes ! Chercher des tunnels secrets, comme dans les films d'aventures !

Rose hésita.

Léo avait toujours des idées un peu folles, mais au fond, elle adorait ça.

Ils se mirent d'accord : chaque mercredi après-midi, ils partiraient à la recherche de grottes et de passages cachés dans les environs de leur ville.

Équipés de lampes torches et de vieux vêtements, ils exploraient les bois, les collines et même les caves abandonnées. Bien qu'ils ne découvrent rien d'extraordinaire, ces moments partagés forgèrent leur complicité et leur esprit d'équipe.

À l'école, leur amitié ne passait pas inaperçue.

Ils s'asseyaient toujours côte à côte, que ce soit en classe ou à la cantine.

Ensemble, ils se lançaient des petits défis : répondre aux questions les plus compliquées en cours, battre le record de vitesse à la marelle pendant les récréations, ou imaginer des histoires pour faire rire leurs camarades.

Mais une idée germait dans la tête de Rose depuis un moment.

- Léo, tu sais ce qui manque dans cette école ?

- Une cantine avec des pizzas tous les jours ? répondit-il en rigolant.

- Non, une cabane ! Une vraie, une où tout le monde pourrait venir jouer, discuter, ou juste se reposer.

Léo sourit.

- Une cabane, ça pourrait être génial... Mais comment on fait ?

Léo avait toujours été passionné par la technologie. Il maîtrisait les réseaux sociaux comme personne et savait comment attirer l'attention en ligne.

Rose et le Pays des Écrans Rose (suite)

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Fournès, l'ALP de Lédénon et du CLE de Montpezat

Rose, en revanche, n'avait jamais vraiment compris l'intérêt de toutes ces applications. Mais quand Léo lui proposa de créer un compte Instagram pour documenter leur projet de cabane, elle se laissa convaincre.

- On pourrait l'appeler « .leo&pink. », proposa Léo.

Comme ça, ça nous représente tous les deux.

Rose acquiesça, même si elle ne savait pas exactement à quoi elle s'engageait.

- Mais tu vas devoir tout m'expliquer. Je ne comprends rien à ces trucs.

Léo passa une après-midi entière à lui montrer comment fonctionnait Instagram : comment poster une photo, écrire une légende, utiliser les hashtags et répondre aux commentaires.

Rose était émerveillée par tout ce qu'elle découvrait.

- C'est comme un journal, mais en ligne, s'exclama-t-elle.

Ils publièrent leur premier post : une affiche colorée annonçant leur projet.

Ils invitaient tous les élèves de l'école à participer à la construction d'une cabane et annonçaient un concours inter-villes pour récompenser la cabane la plus originale.

Contre toute attente, leur initiative marcha !! Plusieurs élèves de leur classe et des classes voisines commencèrent à suivre leur page. Certains laissaient des

commentaires enthousiastes, d'autres proposaient même des idées.

- Vous devriez mettre un toboggan géant, écrivit un élève.

- Et des pédalos sur un lac ! ajouta un autre.

- Moi, je veux qu'elle soit mauve et qu'elle ait une forme de pentagone !

Léo et Rose étaient ravis. Leur projet prenait une ampleur qu'ils n'avaient pas imaginée. Mais pour passer à l'action, ils avaient besoin de matériaux.

Avec l'aide de leur maîtresse d'école, ils installèrent un grand bac de collecte dans la cour, accompagné d'une liste des matériaux nécessaires : bois, clous, peinture, cordes, tissus... À leur grande surprise, les élèves, mais aussi leurs parents, déposèrent ce dont ils avaient besoin. Chaque jour, le bac se remplissait un peu plus.

- On dirait presque de la magie, murmura Rose en voyant les planches de bois et les pots de peinture s'empiler.

Léo, lui, se languissait déjà pour l'étape suivante.

- Maintenant, il nous faut un endroit pour construire.

Trouver le lieu parfait ne fut pas difficile.

Au milieu de la cour de l'école, il y avait un petit lac entouré d'un espace verdoyant. Et là, au bord de l'eau, un grand chêne se dressait, ses branches

épaisses semblant appeler à la construction d'une cabane.

- C'est ici ! s'exclama Léo.

Rose hocha la tête.

- Là-haut, dans l'arbre. Ce sera parfait.

Avec l'aide des autres élèves, ils commencèrent à dessiner les plans de la cabane.

Chacun y mettait son grain de sel : un toboggan pour descendre directement dans le lac, des pédalos pour naviguer sur l'eau, des coussins mauves pour la décoration, et une forme de pentagone pour rendre le tout unique.

Les élèves venaient après l'école pour aider, sous la surveillance des enseignants et de quelques parents.

Rose et Léo dirigeaient tout comme des chefs en publiant chaque étape sur leur compte Instagram.

Ils y mettaient des photos des progrès, des vidéos amusantes et même des tutoriels pour montrer comment utiliser certains outils.

- On dirait qu'on est des pros, plaisanta Rose en postant une photo d'elle avec un tournevis.

Petit à petit, la cabane prenait forme.

Les murs en bois étaient solides, les coussins mauves ajoutaient une touche de confort, et le toboggan qui descendait directement dans le lac promettait des heures de rigolade.

Grâce à leur page Instagram, le projet dépassa rapidement les frontières de leur école.

Des élèves d'autres villes commencèrent à les suivre et à partager leurs propres idées. Certains décidèrent même de construire leurs propres cabanes pour participer au concours.

Léo et Rose étaient émus de voir comment leur petite idée avait pu inspirer tant de monde.

- Tu te rends compte ? demanda Rose.

Léo sourit.

- Et ce n'est que le début.

Le jour du concours arriva enfin.

Des élèves de plusieurs villes vinrent visiter leur cabane, admirant le résultat de leur travail.

Le jury, composé d'enseignants et de parents, fut impressionné par l'originalité et l'esprit d'équipe qui se dégagait de leur projet.

Lors de sa visite le jury observa les moindres détails de la cabane, interrogea les enfants sur la manière dont ils avaient imagé et construit leur cabane. Le jury pris beaucoup, beaucoup de notes sur leur carnet.

Ils devaient ensuite se déplacer dans toutes les écoles et villages qui participaient au concours lancer sur Instagram par Rose et Léo. Il y en avait au moins 10 à visiter.

Ils visitèrent des cabanes aussi nombreuses que différentes, il y en avait construit au sol, dans les arbres, sur pilotis dans l'eau...

Il y en avait des roses, des blanches, des rouges, des noires, et même des dorées. Certaines étaient en brique, en bois, d'autres en paille, en corde. Avec des barrières, des terrasses, des plages, des chambres, des cuisines. Et même une qui avait la forme d'une grotte.

Bref elles étaient toutes aussi belles les unes que les autres.

Les enfants y venaient avec plaisir pour parler, s'amuser, jouer ensemble, se raconter des histoires, des secrets aussi. D'autres venait pour se reposer, jouer au Lego avec les copains et copines.

Dans une cabane ils avaient réussi à construire un babyfoot, ils organisaient des tournois et de sacrées parties de rigolades.

En parallèle du passage du jury, Rose et Léo avaient très envie de visiter toutes ces cabanes.

Ils décidèrent alors d'organiser un reportage sur toutes les écoles qui avaient participé en allant rencontrer les enfants, visiter leurs cabanes et discuter avec eux.

Léo eut l'idée de poster toutes les photos de toutes les cabanes sur leur page Instagram avec un commentaire : « voici la vie sans écrans.... Avec un grand smiley sourire. »

Ils récoltèrent énormément de pouces levés, de j'aime, de j'adore mais aussi beaucoup d'encouragement de la part d'enfants, de parents et de professeurs aussi.

Nos deux amis étaient aux anges, même s'ils étaient un peu stressés par la décision du jury qui allait être rendue prochainement.

A cette occasion, une fête avait été organisée dans leur école avec musique, buffet, etc...

Le jour J, tous les enfants de tous les villages étaient présents accompagnés de leurs parents, de leurs grands-parents. Et toute leur famille.

Le moment fatidique arriva, le jury monta sur la scène spécialement construite pour l'occasion.

Le président du jury s'approcha du micro.

« Bonjour à toutes et tous, nous sommes heureux et fiers d'être là, ce soir, pour présenter les résultats de nos votes concernant la plus belle cabane. »

« La décision a été difficile à prendre, tellement que les cabanes que nous avons visitées étaient exceptionnelles, l'engagement et l'imagination des enfants ont été incroyables. Félicitations à toutes et tous. »

« Nous avons donc décidé d'attribuer la médaille de la plus belle « cabane hors réseau » à ... »

Le suspense était intenable, tous le monde restait suspendu aux lèvres du président du jury.

Les maires des tous les villages étaient venus arborant leurs belles écharpes bleu, blanc rouge.

Le président du jury se racla la gorge puis reprit :

« la médaille d'or est attribuée à tous et toutes les participants sans distinction.

Pour les récompenser de leur démarche, leur engagement, et surtout pour l'esprit de coopération, de convivialité dont ils ont fait preuve. Ce qui se fait rare à cette époque où l'individualisme et l'écran sont rois. »

« Nous avons voulu décerner une mention spéciale à Rose et Léo, les instigateurs de ce concours mais surtout de cette vague de collectivité qui a su emporter chacun et chacune entre nous. Nous leur décernons alors une médaille d'honneur. »

Suite à cette annonce, le public se mit à applaudir très fort, le jury, et leurs décisions. Il n'y avait ni gagnants, ni perdants.

Le président du jury reprit alors parole.

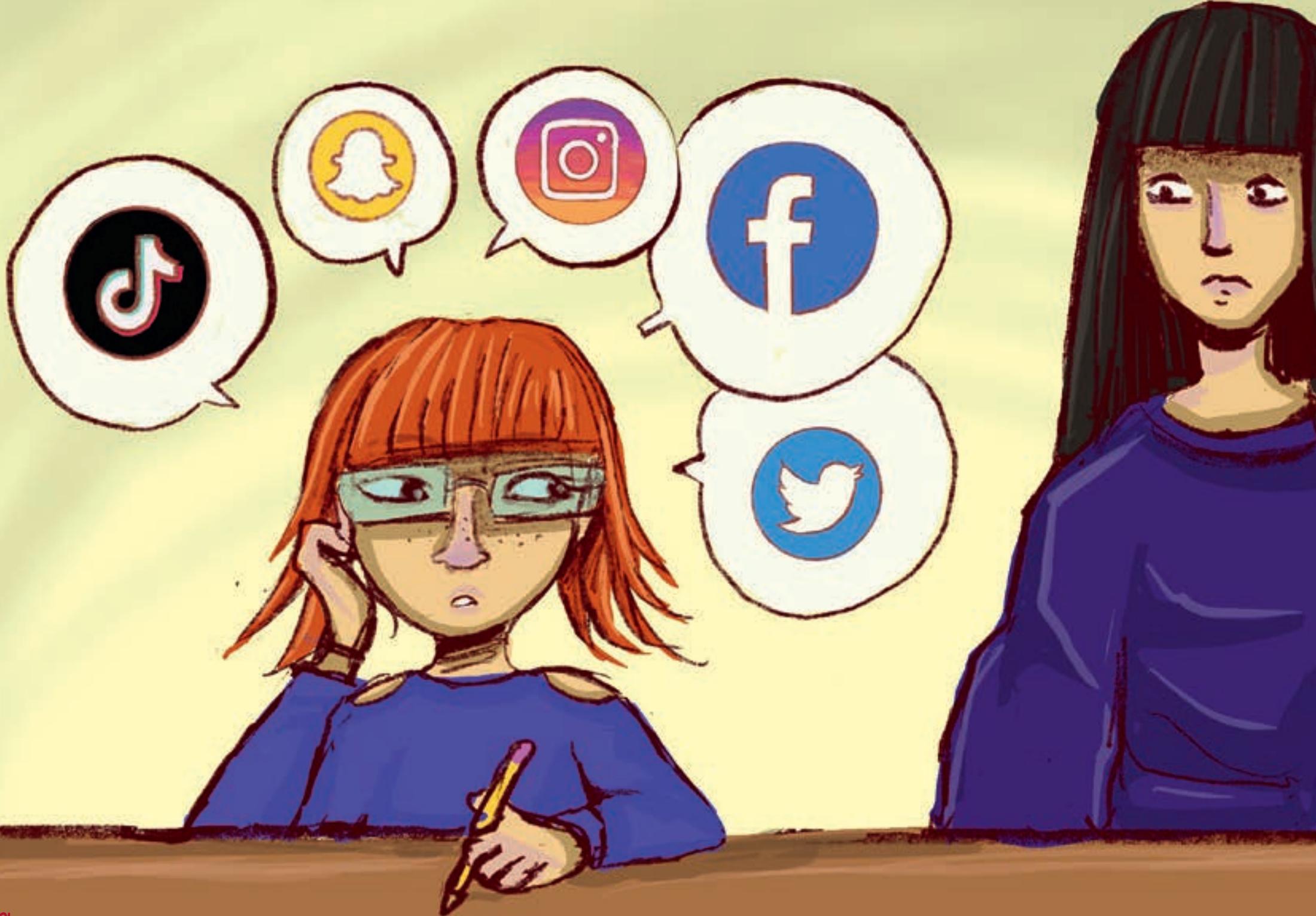
« pour honorer cette si belle initiative et les si beaux résultats qu'elle a engendré, nous avons une dernière surprise. Nous avons le plaisir d'avoir un invité d'honneur. »

« Mesdames et messieurs veuillez applaudir en personne, Totoche, le célèbre youtubeur et influenceur qui nous fait le plaisir d'être là ce soir. »

Toute la foule et surtout les enfants restèrent bouche bée en le voyant arriver. S'en suivirent des cris de joie, des applaudissements et des rires.

Totoche félicita l'ensemble des participants pour leur implication ainsi que pour leurs cabanes respectives. Il n'était pas venu les mains vides, il a offert à chaque cabane un superbe trophée représentant deux mains serrées en symbole d'amitié et de coopération. Tout le monde pu prendre des selfies avec lui, Léo se chargea d'en faire un avec Rose.

Tous les enfants étaient fiers de leur cabane, de leurs médailles et de leurs trophées. Ce fut une soirée sans écrans mais remplie de rires de joie et de partage.



Alice 2.0

Histoire réalisée par les enfants de l'ALSH Pierre François de Vauvert,
CLE de Caveirac et du CLE de Poulx

C'était le mois de septembre et tous les enfants venaient de faire leur rentrée scolaire. Alice était une jeune fille de 12 ans qui faisait sa rentrée en 5^{ème} dans un tout nouveau collège.

Sa famille avait déménagé durant l'été pour venir au soleil dans le sud et cela avait été un grand changement dans la vie d'Alice qui avait dû laisser ses amis derrière elle.

Alice était grande pour son âge, elle avait des cheveux bruns et des yeux noisette. Elle avait une grande sœur ainsi qu'un petit frère avec lequel elle passait du temps à se disputer mais qu'elle aimait profondément.

Le jour de la rentrée, Alice fut présentée à toute la classe de 5^{ème}B par la professeure d'Histoire qui serait leur professeure principale.

« - Les enfants, cette année nous accueillons une nouvelle élève parmi nous. Je vous demande de faire un accueil chaleureux à Alice. Présente-toi à la classe Alice !

- « Bonjour »... dit-elle d'un air hésitant et stressé. Je m'appelle Alice, je viens de Château-Nord-Jean, c'est près de Lille dans le nord. J'ai 12 ans et un frère et une sœur. Voilà, c'est tout.

- Merci beaucoup Alice. Tu peux aller t'asseoir, termina la professeure. »

Alice prit place à côté d'une fille rousse avec des taches de rousseurs. Elle se présenta sous le nom d'Ambre et lui dit qu'elle lui présentera ses amis à la récré car ils n'étaient pas tous dans la même classe. Elle pointa du doigt un garçon trapu au cheveux blond et le désigna comme étant Léo.

Le moment venu, Alice suivit Ambre et Léo dans la cour jusqu'à un groupe de 3 autres élèves. Ambre présenta alors Léa, une fille blonde et assez petite ; Carlo, un garçon brun et plutôt grand comme Alice et Déborah, une fille aux cheveux noirs comme ses yeux.

« - Salut, dit Léa, c'est quoi ton numéro ?

- Mon numéro ? demanda Alice qui ne comprenait pas.

- Oui ton numéro de téléphone, pour qu'on t'ajoute sur snap. Ou bien donne nous ton pseudo !

- Oh ! Non je n'ai pas de snap.

- Sérieux ? S'exclama Carlo. T'utilise quel réseau alors ?

- Aucun. Répondit Alice qui commençait à être mal à l'aise.

- C'est trop bizarre, conclut Ambre. Mais bon, donne-nous au moins ton numéro pour qu'on puisse échanger des sms le soir.

- Je n'ai pas de téléphone. Ma maman dit que je pourrai en avoir un quand j'aurai 16 ans et qu'avant le téléphone c'est uniquement pour appeler ma mamie et mon papy. »

Les 5 amis s'exclamèrent avec surprise et tous la regardèrent Alice comme un animal sauvage.

« - Tu plaisantes ? pas vrai, demanda Déborah

- Non, pourquoi ? Vous avez des téléphones, vous ?

- Évidemment qu'on en a ! S'exclama Léo. On sort pas d'une grotte ! Comment tu peux ne pas avoir de téléphone ? On est au collège !!

- C'est trop la honte ! rigola Léa

- Mais grave ! s'esclaffa Ambre. C'est comme si tu n'existais pas !

- Oh la ringarde... rie de plus belle Déborah.

- Désolé mais sans téléphone, on ne peut rien pour toi. Bye la nouvelle. Décida Carlo. »

Alice 2.0 (suite)

Le groupe d'amis s'en alla en laissant Alice au bord des larmes. Aucun de ses amis dans le nord n'avait de téléphone aussi ! Le reste de sa journée se passa dans une grande solitude car Ambre et ses amis avaient dit à tous le monde qu'elle n'avait pas de téléphone. Le soir, en rentrant à la maison, elle demanda à sa mère d'avoir elle aussi un téléphone pour pouvoir avoir des amis.

Évidemment, elle s'en doutait, sa mère lui répondit qu'elle n'aurait pas de téléphone pour l'instant. Sa grande sœur lui dit aussi qu'il fallait qu'elle soit patiente, et que si ses camarades se moquaient d'elle, et bien c'est qu'ils n'étaient pas vraiment ses amis.

Le lendemain, Alice arriva au collège avec une boule au ventre. Elle avait espéré se faire des amis rapidement, mais la réaction d'Ambre et de son groupe l'avait blessée. Toute la journée précédente, elle s'était sentie comme une étrangère, une intruse dans un monde où elle n'avait pas sa place. Pourtant, elle n'avait pas le choix : elle devait s'adapter.

Les jours passèrent lentement, et Alice tenta d'ignorer les regards en coin et les chuchotements sur son passage. Lors des récréations, elle s'asseyait seule sur un banc, observant de loin Ambre et ses amis rire ensemble. Elle aurait tant aimé être avec eux.

Mais tout bascula à la pause de midi, le vendredi. C'était une petite journée où elle n'avait qu'une heure de sport l'après-midi.

Alors qu'elle terminait son repas, un cri s'éleva dans la cantine. Tous les élèves se retournèrent pour voir Ambre, le visage blanc, se précipiter vers la sortie en courant. Quelques secondes plus tard, un éclat de rire général secoua la salle.

« Oh non, elle a vomi partout ! » s'exclama une voix moqueuse.

Alice se leva instinctivement. Elle savait ce que c'était que d'être le centre de l'attention pour une mauvaise raison. Elle traversa la cantine et sortit à la recherche d'Ambre. Elle la trouva derrière le bâtiment des toilettes, recroquevillée contre le mur, son visage rouge de honte.

« Tu vas bien ? » demanda Alice d'une voix douce.

Ambre releva la tête, surprise de la voir là.

« Pourquoi tu t'intéresses à moi ? Tout le monde se moque de moi maintenant... »

Alice s'accroupit à côté d'elle.

« Parce que je sais ce que ça fait d'être exclue et regardée comme une bête curieuse. »

Ambre détourna le regard, les larmes aux yeux.

« Quelqu'un m'a prise en photo... C'est fini, tout le monde va se moquer de moi pendant des mois... »

Alice ressentit un pincement au cœur. Elle savait que, dans ce collège, les réseaux sociaux pouvaient être cruels.

« Viens, on va aller à l'infirmerie. »

Elle tendit la main à Ambre, qui hésita un instant avant de la saisir. Ensemble, elles quittèrent l'endroit et se dirigèrent vers l'infirmerie du collège.

L'infirmière les accueillit et donna à Ambre un verre d'eau ainsi qu'une serviette humide pour se rafraîchir. Après un moment de repos, Ambre semblait aller un peu mieux. Elles avaient raté l'heure de sport.

« Tu veux que je prévienne tes parents ? » demanda l'infirmière.

Ambre secoua la tête.

« Non, ça va aller... »

Alice lui lança un regard complice.

« On pourrait aller chez moi, si tu veux. Ça te changerait les idées. »

Ambre hésita, puis hocha la tête.

Après avoir quitté le collège, elles marchèrent jusqu'à la maison d'Alice. Ambre envoya un message à sa mère pour la prévenir et elle lui répondit

qu'elle passerait la récupérer après le goûter.

Quand elles arrivèrent, la mère d'Alice leur ouvrit la porte avec un sourire.

« Oh, une amie ! Entrez, les filles ! »

Ambre se sentit aussitôt plus à l'aise. La maison d'Alice était chaleureuse et sentait le gâteau tout juste sorti du four.

Elles passèrent l'après-midi à discuter, à jouer à des jeux de société et à rire. Vers 16 heures, la mère d'Alice leur apporta un goûter avec des biscuits et du chocolat chaud. Elles dégustèrent leur collation en échangeant des anecdotes amusantes, et Ambre semblait peu à peu oublier sa mauvaise journée.

C'est à ce moment-là que la grande sœur d'Alice entra dans le salon et s'installa avec elles pour prendre le goûter.

« Vous avez l'air de bien vous entendre ! » dit-elle en croquant dans un biscuit.

Ambre hocha la tête avec un sourire timide.

« Ouais... mais bon, Alice n'a pas de téléphone, alors ça va être compliqué de rester en contact... »

La grande sœur d'Alice haussa un sourcil avant de sortir son propre téléphone.

« Tiens, prends mon numéro. Si tu veux parler à Alice, tu peux passer par moi. »

Ambre sembla touchée par ce geste. Elle ajouta le numéro et sourit à Alice.

Les jours suivants, Alice et Ambre continuèrent à se voir de plus en plus souvent. À l'école, les autres élèves restaient moqueurs et parfois même méchants, mais cela importait de moins en moins.

Les deux filles s'étaient rapprochées et une véritable amitié naissait entre elles. Elles allaient manger des glaces après les cours, se retrouvaient parfois le week-end pour aller au cinéma ou simplement discuter dans un parc.

Un jour, un nouvel élève arriva au collège. C'était une fille qui s'appelait Lior. Elle aussi venait d'un autre endroit, et dès son premier jour, certains élèves commencèrent à se moquer d'elle, comme ils l'avaient fait avec Alice.

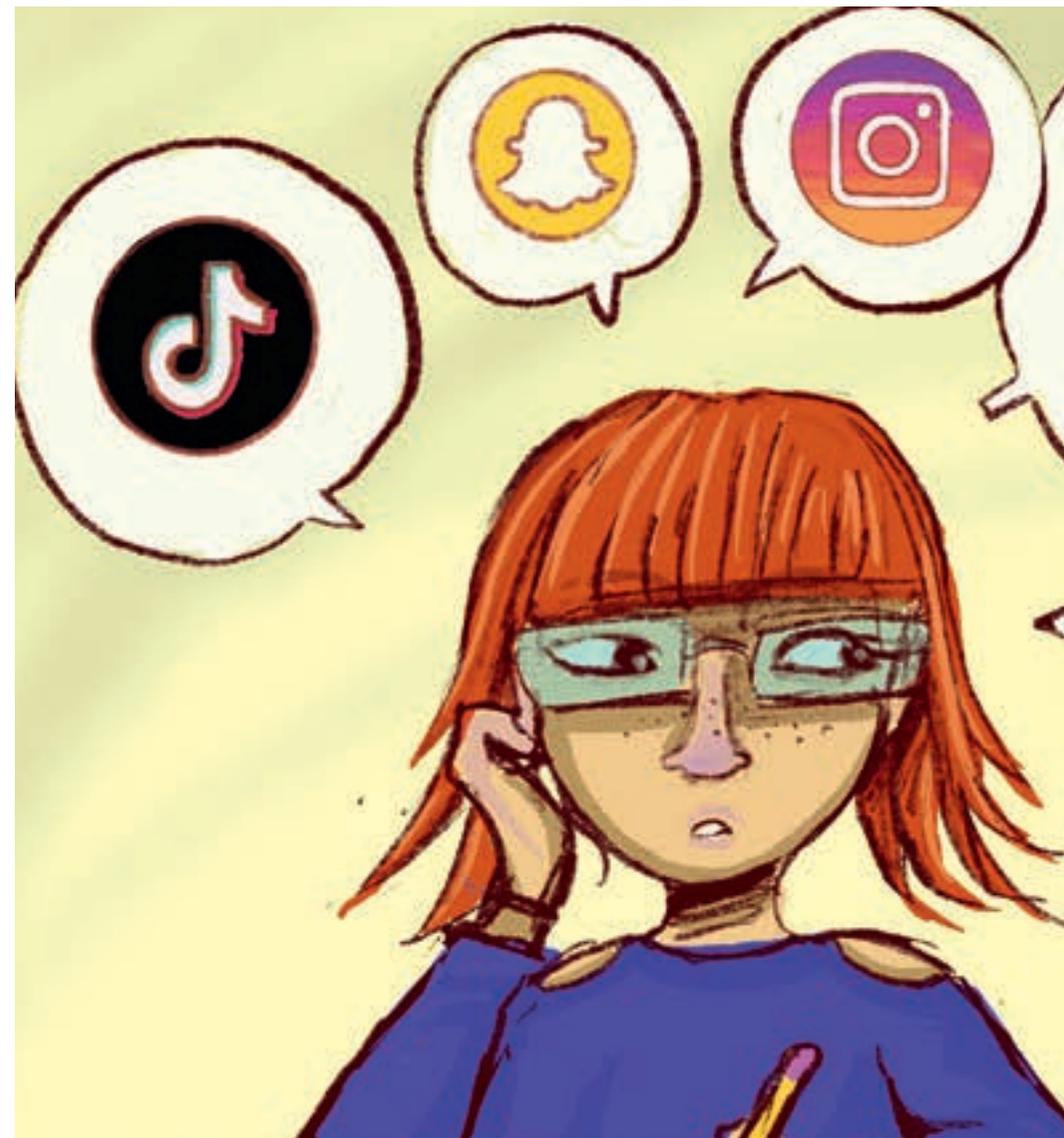
Mais cette fois, Alice et Ambre ne laissèrent pas faire. Elles allèrent parler à Lior, l'invitèrent à manger avec elles, et peu à peu, Lior rejoignit leur petit groupe. Ensemble, elles formaient désormais une bande de trois copines soudées, prêtes à s'entraider et à se soutenir quoi qu'il arrive.

Quelques semaines plus tard, ce fut l'anniversaire d'Alice. Elle souffla ses bougies entourées de sa famille et de ses nouvelles amies.

Comme cadeau, ses parents lui offrirent un téléphone. Elle fut surprise et émue. Mais au moment de le déballer, elle regarda Ambre et Lior, sourit, et dit doucement :

- En fait... je me rends compte que je n'en avais pas vraiment besoin. J'ai des amies maintenant, des vraies. Et ça, ça vaut plus que tous les téléphones du monde.

Et ce jour-là, Alice comprit qu'avoir un téléphone ne voulait pas dire avoir des amis. Ce qui comptait, c'étaient les liens sincères, la gentillesse, et le courage d'être soi-même.



Illustrations d'histoires réalisées
par les enfants

ÉCOLE MÉJANNES LE CLAP



ÉCOLE MÉJANNES LE CLAP



ACCUEILS DE LOISIRS PÉRISCOLAIRES
ECOLES ROGER LEENHARDT ET PETIT
PRINCE - CALVISSON

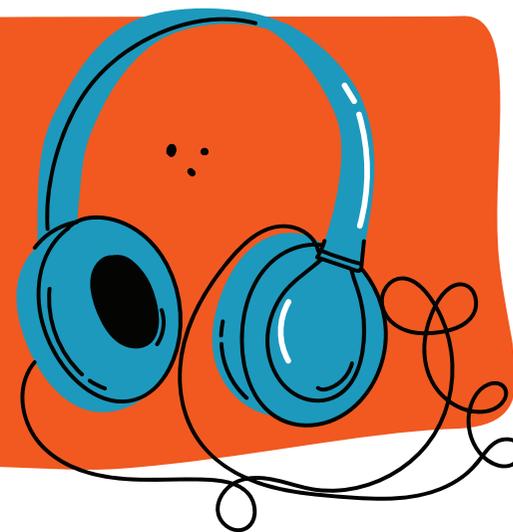


ACCUEILS DE LOISIRS PÉRISCOLAIRES
ECOLES ROGER LEENHARDT ET PETIT
PRINCE - CALVISSON





Découvrez le
podcast audio
de l'histoire M212



Directeur de la publication : Hugues Claret

Responsable de la publication : Steven Preget

Animation de la rédaction : Rudy Alvarez, Adeline Donnantuono, Steven Préget

Illustrations des histoires : Baptiste Serrano alias Nazu Oyasumi

Conception et impression : Elephant Com And Events - www.groupe-elephant.fr

Impression : Imprimerie Papyrus

2025



les francas

L'éducation en mouvement !