

les francas

L'éducation en mouvement !



**IL ÉTAIT UNE FOIS**

Histoire(s) de (mieux) vivre ensemble  
De la cour de récréation aux Jeux Olympiques

**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 17 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 11 octobre 2023 et le 1<sup>er</sup> mai 2024.

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

Briséis la tortue.....	6
Kévin, Kev' pour les intimes.....	8
Les épreuves de handball ! .....	10
Maylis, la petite girafe.....	12

## Histoires écrites par les enfants de 8 / 11 ans

Mimix et les extraterrestres aux Jeux Olympiques .....	16
Bienvenue aux 320 <sup>ème</sup> jeux olympiques de l'espace !.....	18
Et pourquoi pas les J-O pour les enfants ?.....	20
Zozo qui est revenue au jeux olympiques .....	22
Il était une fois... En Grèce ! .....	24
Une partie de tir à l'arc.....	26
Le nageur disparu.....	28
Maya, une basketteuse paraplégique.....	30
Les jeux de Zootopia.....	31
Le match de foot .....	34

## Histoires écrites par les enfants de 12 / 17 ans

L'histoire de Clara .....	38
---------------------------	----

Illustrations d'histoires réalisées par les enfants.....	40
--	----



Histoires écrites  
par les enfants  
de 5 à 7 ans

# Briséis la tortue

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Poulx, CLE de Remoulins et la Médiathèque de Fons outre Gardon

Il était une fois Briséis, une tortue qui aimait énormément le sport et en particulier le tennis. Ses qualités premières étaient la gentillesse et la politesse. Sa carapace faisait le double de son corps. Parfois même, celle-ci lui causait des problèmes lors de ses matchs. Elle était régulièrement moquée à l'école mais également lors de ses rencontres de tennis.

Elle restait néanmoins très timide. Briséis était une camarade d'école d'Anita.

Anita était un lapin d'un pelage de plusieurs couleurs, son ventre était violet, ses jambes étaient bleues et roses, ses oreilles étaient grises.

Son visage était fermé, Anita était constamment en colère. Son seul but était de gagner contre tous ses adversaires, et notamment ses camarades de classe. Elle était prête à tout, même de tricher pour parvenir à gagner un maximum de trophées. Elle était en concurrence directe avec Briséis la tortue.

Briséis et Anita avaient remporté tous les matchs de leurs saisons, sans jamais encore se rencontrer.

Un soir, lors des jeux olympiques, Briséis rentra sur le court de tennis, face à son adversaire, Anita.

Briséis rentra alors dans le stade, marchant pas à pas sur la pelouse. Elle entendait alors des sifflets et des moqueries venant des tribunes.

Briséis se sentit démotivée à l'entente de tous ces sifflements. Anita profite de l'état de la tortue pour remporter le premier set. Briséis se ressaisit et remonte au score lors du second set.

Le troisième set commence, la lapine est quelque peu énervée de voir que Briséis est à égalité avec elle et qu'elle marque autant de points qu'elle.

Énervée, elle demande un break. Elle décide d'aller parler

à Marion, la renarde arbitre du match. Elle lui demande de faire perdre la tortue, en lui indiquant des fautes et autres erreurs durant le match. Marion lui dit alors :

- « Qu'est-ce que je gagne à truqué le jeu ? »

- « Cinquante kilos de fromage ! »

Alléchée par cette idée, l'arbitre accepte sa proposition et avantagea la lapine durant le dernier set. La tortue se rendit compte que quelque chose n'allait pas et demanda à parler avec l'arbitre. Cette dernière refusa en lui disant qu'elle appliquera le règlement du jeu.

La partie continue est sans grande surprise Anita remporte le match grâce à l'arbitre corrompue.

Briséis ne se laisse pas abattre, une prochaine rencontre à lieu entre elle et Anita dans les prochains mois, et cette fois elle est bien décidée à prouver sa force et la lâcheté de son adversaire !

Mais les entraîneurs ayant filmé le match font reconnaître que le match a été truqué.

A la suite de ça, Anita se retrouve disqualifiée. Le match doit être rejoué dans quelques mois contre Inaya l'écureuil qui est mince, sportive et rapide.

Une seconde chance pour Briséis qui décide de s'entraîner deux fois plus afin de perdre du poids et revenir plus forte.

Le grand jour est arrivé, les tribunes sont pleines. Briséis entre sur le terrain, plus déterminée que jamais, tout le monde s'apprête à la siffler et se moquer d'elle.

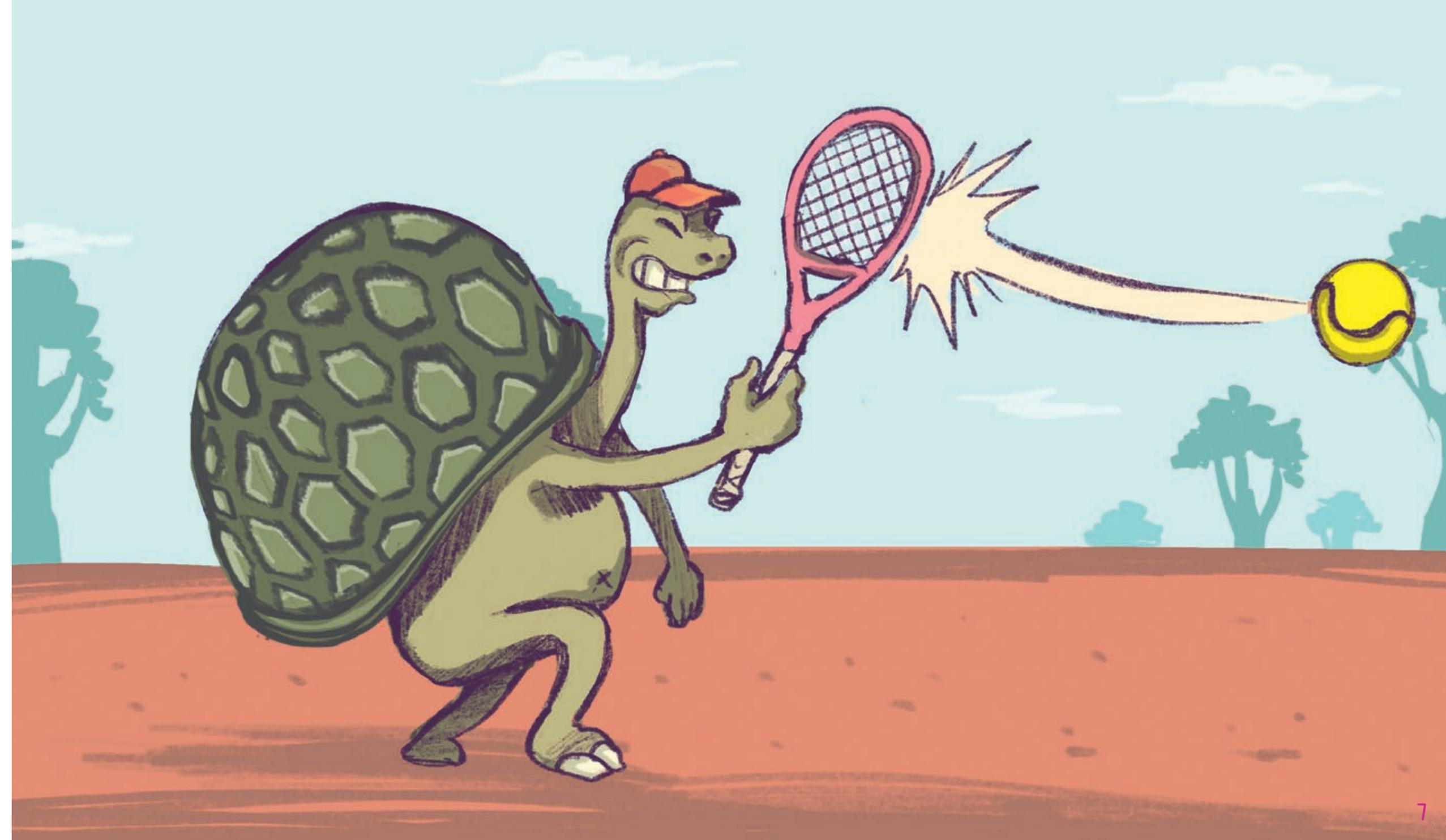
Mais le public, stupéfait par le changement physique de Briséis, reste silencieux. Le match débute, le score est serré.

Le public fini par encourager Briséis car il se rend compte qu'elle est devenue très forte.

La fin du match approche, les deux adversaires sont à égalité, et c'est à Briséis de servir.

Briséis concentrée, jeta la balle en l'air et la frappa de toute ses forces avec sa raquette, Inaya ne put arrêter cet ACE !!!

Suite à sa victoire le public se mit à croire en elle malgré leurs moqueries passées, Briséis a su leur prouver qu'avec de la motivation et de la détermination tout le monde est capable de gagner.



# Kévin, Kev' pour les intimes

Histoire réalisée par les enfants de l'école Adrienne Durand-Tullou d'Alzon, CLE de Beauvoisin et du CLE Chante Coucou de la Calmette.

C'était l'automne, les feuilles tombaient en tourbillonnant avec le vent. Il faisait gris et froid.

Thomas, fan de jeux vidéo, était devant son ordinateur depuis déjà 3 heures quand sa mère lui dit :

« Sors, va voir tes amis, va faire du sport dehors au lieu de faire le geek. Tu vas finir avec les yeux carrés. »

« Oooh, mais je me muscle vachement les doigts ! »

« Ne me prends pas pour un jambon, tu sais que j'ai horreur de ça ! »

Il finit par écouter sa mère et sortit en traînant les pieds. Les seuls amis qu'il avait, c'était sur les réseaux sociaux, car dans la vraie vie, il n'avait pas assez confiance en lui pour oser aller vers ses camarades. Dans le hall de son immeuble, il enfourcha son vélo et commença à pédaler fébrilement.

Thomas essayait de tenir sur son vélo au milieu d'un terrain abandonné.

Il ne voyait pas s'approcher le groupe de jeunes qui errait dans la rue non loin de là. Ils suivaient Lucifer, une fille assez sombre, au look gothique. Ils étaient fascinés par son caractère démoniaque et la suivaient dans ses bêtises, car ils craignaient qu'elle retourne sa méchanceté contre eux. Kevin, Kev' pour ses potes, était secrètement fou amoureux de la belle Lucifer et voulu faire son intéressant en allant se moquer du garçon.

Il s'approcha de lui et cria : « Tu fais mal du vélo, nullos tu fais que tomber, c'est trop la honte. Arrête de faire du vélo, on dirait un bébé ! Tu perds ton temps, t'y arriveras jamais ! »

Devant tant de violence, Thomas fondait souvent en larmes. Ce ne fut ni la première ni la dernière fois qu'il avait affaire à cette fameuse Lucifer. Sa bande ne lui laissait aucun répit.

Il gardait cela pour lui et ne disait rien à ses parents. Il était trop triste et finissait par se sentir mal dans sa peau.

Un jour, il eut la moutarde qui lui montait au nez, il est entré dans une colère noire et des milliers de gros mots se bouscuaient dans sa tête. Il était tellement tracassé qu'il

n'a pas réfléchi et a foncé droit devant, pile sur Lucifer. Ni une ni deux, Kev' s'est avancé pour la protéger. Mais au dernier moment, pris de remords, Thomas freina et finit sa course par un soleil. Il était incapable de faire du mal à quelqu'un. Il se blessa gravement, eut une grosse entorse à la cheville et un bras cassé.

Il dû porter un plâtre pendant trois semaines, mais ne fut pas trop triste, car il avait maintenant une bonne excuse pour passer des heures devant sa console. Sa mère en fut profondément dépitée. Connaissant le caractère battant et persévérant de son fils, elle lui lança un défi :

« Cap ou pas cap de remonter sur ton vélo dès que tu es guéri, d'apprendre à en faire et de devenir très fort ? ! »

Cette idée lui trotta dans la tête pendant quelques jours jusqu'à ce qu'il ne résiste pas et voulu prouver à sa mère qu'il en était capable.

À la fin de la semaine, profitant que sa mère soit endormie pour une petite sieste, il enfourcha à nouveau son vélo. Malheureusement, Thomas aperçut au loin Kev' et Lucifer en train de s'embrasser. Il était tellement gêné qu'il fit demi-tour en panique, glissa sur la route humide et retomba sur son plâtre. Ce dernier fut évidemment endommagé.

Le docteur dû le réparer et il lui dit :

« Ce n'est pas bien, tu n'avais pas le droit de refaire du vélo. J'espère que cela t'aura servi de leçon ! Ne t'avise pas de recommencer, sinon tes os ne vont pas bien se régénérer ! »

Ses parents le grondèrent et lui dirent :

« La prochaine fois, c'est avec ton argent de poche que l'on paiera les frais du docteur ! »

L'enfant écouta ses parents et le docteur, il ne fit plus de vélo jusqu'à la fin de sa convalescence.

Dès qu'il put recommencer, il était tellement heureux qu'il a pédalé, pédalé, pédalé sans se laisser distraire et sans écouter les moqueries qui continuaient.

Un jour, à l'école, sa classe a participé à un cycle de natation. Thomas était terrorisé à l'idée de rentrer dans l'eau. Il était resté, vert de peur, assis au bord du bassin. Fabrice, le petit frère de Kévin, était dans la même classe que Thomas. Son frangin lui avait raconté comment Thomas avait essayé de leur foncer dessus et s'était humilié en dérapant à leurs pieds. C'est pour ça qu'il a voulu se venger en le poussant dans le bassin. Fabrice s'approcha alors de sa bande et leur dit :

« Regardez les gars, je vais pousser ce gamin dans le bassin, j'suis sûr qu'il va boire la tasse ! »

Astrid, une fille de la classe, qui était toute petite et qui avait déjà subi du harcèlement à cause de sa petite taille, décida de les empêcher de le harceler. Elle cria : « Arrêtez, ça c'est du harcèlement, vous ne voyez pas que c'est déjà dur pour lui ». Fabrice la regarda droit dans les yeux et lui dit d'un air menaçant : « Oh toi Microbe, ne te mêle pas de ça » et il avança vers Thomas.

Astrid sentit son cœur battre à toute allure, elle se dirigea tout doucement vers Fabrice et le poussa dans l'eau. Fabrice tomba à l'eau : « Au secours ! Au secours ! » cria le petit garçon. « Je ne sais pas nager ».

Et puis il se mit à se débattre et à tourner dans l'eau pour pouvoir respirer. Il est apeuré et paniqué quand soudain une surprise de taille surgit de nulle part : c'est un « Ratligator » un mélange d'alligator avec de grosses écailles et avec la tête d'un rat et ses dents en avant, qui s'est échappé des égouts pour terminer son périple dans la piscine.

Il fonça sur Fabrice pour lui mordre les fesses. Fabrice expliqua tout à son frère Kevin, raconte tout à ses parents, qui gronda Fabrice.

Le lendemain « Adèle une petite fille rousse aux cheveux longs au caractère bien affirmé, qui n'a pas l'habitude de se laisser faire et qui aime la justice, elle est mortelle, c'est la meilleure amie de Lucifer, au lieu de passé ces nerfs sur son chat « Ajax » comme d'habitude, elle sorti son bazooka elle menace Fabrice et Kévin, avec son arme pour les faire tenir tranquille et leur faire comprendre que le harcèlement ça

ne se fait pas et que c'est un manque de respect et qu'il y a de la place pour tout le monde, on vit tous ensemble à la piscine, à l'école ou ailleurs. La maîtresse arriva et gronda Adèle ; elle lui expliqua qu'il faut régler ça gentiment, car la violence appelle la violence et que ça ne résout rien, que pour cela il faut discuter, en parler pour ramener la paix.

Après que la maîtresse ait discuté avec les élèves sur ce qui venait de se passer, Thomas rejoint Astrid pour la remercier d'avoir pris sa défense à la piscine. À ce moment-là, Fabrice arrive d'un pas énervé. Tous les trois discutèrent de ce qui s'était passé lorsqu'ils étaient à la piscine. Fabrice s'excusa auprès d'Astrid de lui avoir tenu des propos méchants, Astrid accepta ses excuses. Tous les trois apprennent à se connaître au fil du temps. Kevin, jaloux de voir qu'Astrid, Fabrice et Thomas s'entendent bien, essaie de se faire ami-ami avec Astrid et Fabrice pour que Thomas se retrouve seul.

Après l'école, Thomas, Astrid et Fabrice se rejoignent pour aller faire une balade à vélo. Sur le chemin, ils entendent un sifflement. Ils essaient de trouver d'où ce sifflement peut bien venir et surtout, qui est-ce qui siffle. Les enfants s'approchent de plus en plus de ce bruit, puis d'un seul coup... Fabrice s'écria : « AAAHHHH, tu m'as fait peur, Kevin, qu'est-ce que tu fais ici ? »

Kevin lui répond : « Venez vite, laissez Thomas tout seul, il est nul au vélo en plus ! » Énervés, les deux amis de Thomas lui répondent : « Tu n'as toujours pas compris, Thomas est notre ami, il est gentil, on rigole bien tous les trois, donc laisse-nous tranquille maintenant. On ne tombera pas dans ton petit jeu ! »

Quelques mois plus tard, Kevin se rendit compte du comportement qu'il a eu envers Thomas, Astrid et Fabrice. Celui-ci les croise en train de faire du vélo, il les arrête pour discuter avec eux, il s'excuse pour tout ce qu'il a pu faire ou des paroles qu'il a dites. Kevin jure de ne plus jamais recommencer.

C'est à partir de ce moment-là que tous les quatre deviennent de meilleurs amis.



# Les épreuves de handball !

Histoire réalisée par les enfants du centre de loisirs Pierre François de Vauvert, CLE de Montpezat et du CLE de Bernis

Il était une fois dans un village très lointain, l'histoire d'une bande de copains, à la base pas très sportifs...

Tout commença un matin d'octobre, dans la cour de récréation, on s'en souvient tous encore...

Ce jour-là, il faisait froid, humide et noir. Nous voulions tous nous réchauffer, mais tout le monde restait figé dans la cour. Et d'un coup, une idée surgit de la tête d'Usain.

Usain : « Et si on créait une équipe sportive pour les futurs Jeux Olympiques ? »

« Oui, cela serait une superbe idée ! » répondit Asafa.

Nous étions tous si différents les uns des autres. Il y avait des grands, des petits, des gros, des handicapés, des garçons et des filles. Mais nous étions tous très motivés à l'idée d'atteindre cet objectif tous ensemble.

Et puis, d'un seul coup, on entendit un cri strident s'exprimer dans la cour. C'était Yohan...

Yohan : « Bande de petits inconscients, vous pensez réussir à former des équipes et à gagner les Jeux Olympiques. Vous vous êtes regardés ??? Même les Pokémons sont plus forts que vous tous ! Vous rêvez vraiment ! »

Une voix s'élève en disant au grand baraqué à la voix stridente.

Usain : « Tu crois que nous sommes fragiles, pas courageux et pas déterminés à nous entraîner pour participer aux Jeux Olympiques ? »

Yohan : « Ça suffit ! Je n'y crois pas, vous êtes tous différents les uns des autres, impossible de faire une équipe et encore moins de gagner quoi que ce soit... »

Usain : « Nous, on veut participer ! Et on va te prouver qu'on y arrivera ! »

Dès le lendemain, tout le groupe se réunit pour décider de ce qu'ils allaient faire. Le premier dilemme était de savoir dans quel sport ils allaient former leur équipe.

Les débats étaient très intenses, chacun voulait donner son avis, et pleins de sports sont proposés, le handball, le foot, le rugby, la gym, la course relais, le basket...

Comme ils n'arrivaient pas à se décider Usain propose alors de faire un vote à bulletin secret.

À l'issue du vote, le sport qui est élu est... le handball. Tous sont alors enthousiastes pour former une équipe, mais il leur faut d'abord choisir un nom d'équipe : ils décident de s'appeler les dragons bleu ciel.

Tous les enfants sont alors super contents, ils crient, chantent et rigolent, mais parmi eux, un enfant garde la mine un peu sombre. Les autres s'en aperçoivent et l'interrogent alors :

« Pourquoi est-ce que tu fais la tête ? »

« Je ne fais pas la tête, mais je suis inquiet : comment va-t-on s'entraîner ? Il nous faut un entraîneur !! »

Ce fut un premier coup dur pour la bande de copains. Ils restèrent silencieux pendant quelques minutes, puis une petite voix s'éleva du groupe :

« On peut demander conseil à nos parents, ils pourraient nous aider ».

« Oui, tu as raison. Ce soir, on demande toutes et tous à nos parents et on se retrouve demain ici à la même heure. »

« Ouiiiiii »

Dès le lendemain, tous les enfants étaient impatients de se retrouver, en espérant avoir trouvé une solution. En faisant un tour rapide des uns et des autres, personne n'avait trouvé de solution. Ils commençaient à se décourager lorsqu'un garçon nommé Théo arriva accompagné d'un adulte.

« Salut les copines et les copains, je vous présente Juliette, elle est d'accord pour nous aider et nous entraîner pour les Jeux olympiques. »

Tous les enfants éclatèrent de joie.

Juliette prit alors la parole :

« Je vous félicite pour votre décision de former une équipe pour les Jeux Olympiques. Il faut que vous sachiez que cela va être difficile et long, qu'il va falloir beaucoup travailler, mais je suis sûr qu'on va y arriver. »

« Je vous propose alors de mettre en place un rythme d'entraînement de 3 fois deux heures par semaines. Et au bout d'un mois, nous jouerons un match amical contre une vraie équipe, cela vous convient ? »

« On se retrouve dès demain à 17 h sur le stade pour notre premier entraînement ».

Toute l'équipe était soulagée et motivée pour s'entraîner dur et arriver jusqu'aux Jeux Olympiques.

Pour ce premier entraînement, Juliette leur annonça le programme : ils allaient s'entraîner dur et puis ils joueraient plusieurs matchs amicaux pour arriver au grand tournoi départemental de qualification aux Jeux Olympiques qui se déroulera à Montpellier.

L'équipe se composait de Usain, Asafa, Jean, Hélio Théo, Paul, Calypso, Lila, Morgane, Enzo, Julia, et Rose. Tous différents, tous uniques et tous amis et amis.

Même si les entraînements étaient durs et difficiles et qu'ils étaient souvent courbaturés, ils s'encourageaient et s'entraidaient les uns et les autres.

Yohan passait et les regardait jouer tout en se moquant d'eux.

Arriva la date du premier match amical, Juliette leur annonça qu'ils allaient jouer contre l'équipe de l'USAM. Les enfants étaient impressionnés et un peu apeurés aussi, mais ils ne renoncèrent pas et disputèrent ce match avec beaucoup de courage.

Malheureusement, le score fut sans appel, ils perdirent ce match sur le score de 30 à 12.

Ils étaient bien évidemment toutes et tous très déçus. Juliette

leur rappela alors qu'ils avaient bien joué et qu'il ne fallait pas qu'ils se découragent, mais plutôt qu'ils se motivent pour gagner le prochain match.

Usain rajouta : « Et montrer aussi à Yohan que nous sommes capables de réussir pour lui clouer le bec à ce prétentieux. »

Tous ensembles s'exclamèrent alors « ouiiiiii ».

Les entraînements reprirent intensément pendant tout un mois pour enfin arriver au second match amical.

Juliette réunit alors l'équipe et leur annonça alors qu'ils allaient jouer contre l'équipe de Terres de Camargue. Ils étaient toutes et tous motivés et prêts à en découdre.

Le match fut intense, difficile et éprouvant, les deux équipes jouaient bien et ne voulaient pas lâcher.

Au coup de sifflet final, les dragons bleu ciel étaient devant au score et remportèrent ce match sur le score de 26 à 24.

Ce fut l'explosion de joie et de cris, ils venaient de remporter leur premier match.

Juliette les rassembla pour leur dire que maintenant l'objectif était le tournoi de qualification qui allait avoir lieu dans un mois à Montpellier.

Usain qui venait d'apercevoir Yohan dans les gradins avec une mine renfrognée, dit alors à son équipe :

« Regardez donc la tête de Yohan, rien que pour revoir cette mine déconforte, nous allons tout gagner !! ».

Tous les enfants éclatèrent de rires.

Après quelques jours de repos, tous les enfants reprirent les entraînements encore plus motivés et décidés à arriver au bout de leur objectif.

Après un mois intense, arriva la date fatidique du tournoi. Ils partirent tous en bus pour aller à Montpellier pour y participer. Arrivés là-bas, ils furent impressionnés par le monde qu'il y avait et toutes les équipes qui venaient y participer. D'un coup, le

groupe d'enfants se sentit un peu découragé.

Juliette les remotiva en leur disant juste qu'ils méritaient d'être là et qu'il fallait juste qu'ils jouent et s'amuse entre eux et que tout irait bien.

Elle leur précisa alors l'organisation du tournoi, qu'ils avaient 4 matchs à jouer et qu'il fallait en gagner le maximum.

Une fois le tournoi terminé, les juges et jury feraient un décompte de points par équipe et annonceraient trois jours plus tard qui serait qualifié ou pas.

Ils jouèrent ces 4 matchs :

Le premier contre l'équipe de Strasbourg, ils gagnèrent 18 à 17.

Le second contre l'équipe de Saint-Flour qu'ils perdirent 16 à 15.

Le troisième contre l'équipe d'Aurillac qu'ils gagnèrent 20 à 17.

Et enfin le quatrième contre l'équipe de Montpellier qu'ils gagnèrent 19 à 18 après prolongation.

Tous les enfants étaient épuisés, mais contents d'avoir pu participer à ce tournoi.

L'heure de rentrer chez eux arriva et ils devaient attendre au moins trois jours avant de savoir s'ils avaient la chance d'être qualifiés pour les Jeux Olympiques.

Ces trois jours furent les plus longs de leur vie, et lors du deuxième entraînement de la semaine, Juliette arriva avec un papier à la main. Le cœur de tous les enfants battait très fort.

« Les enfants, l'heure est grave, j'ai reçu la réponse pour la qualification aux jeux. »

Personne n'osait parler.

« Je vais vous la lire ».

« Après étude des résultats et décompte des points gagnés par votre équipe lors du tournoi, le jury s'est prononcé sur votre possible qualification aux Jeux Olympiques. Au vu des autres équipes et des tableaux récapitulatifs, votre équipe arrive en 10e

position. Compte tenu que nous pouvons qualifier 10 équipes, nous avons le plaisir de vous annoncer que vous êtes qualifié pour participer aux premières phases des Jeux Olympiques qui se tiendront à Paris cet été. Vous trouverez ci-joint toutes les modalités à suivre afin de valider votre inscription. »

Ce fut alors un immense cri collégial de joie, de pleurs et de congratulations.

Autant dire qu'il n'a pas eu d'entraînement ce jour-là.

Les enfants décidèrent de préparer la finale, ils ont eu l'idée de faire un pique-nique partagé pour que cette journée soit plus que réussie.

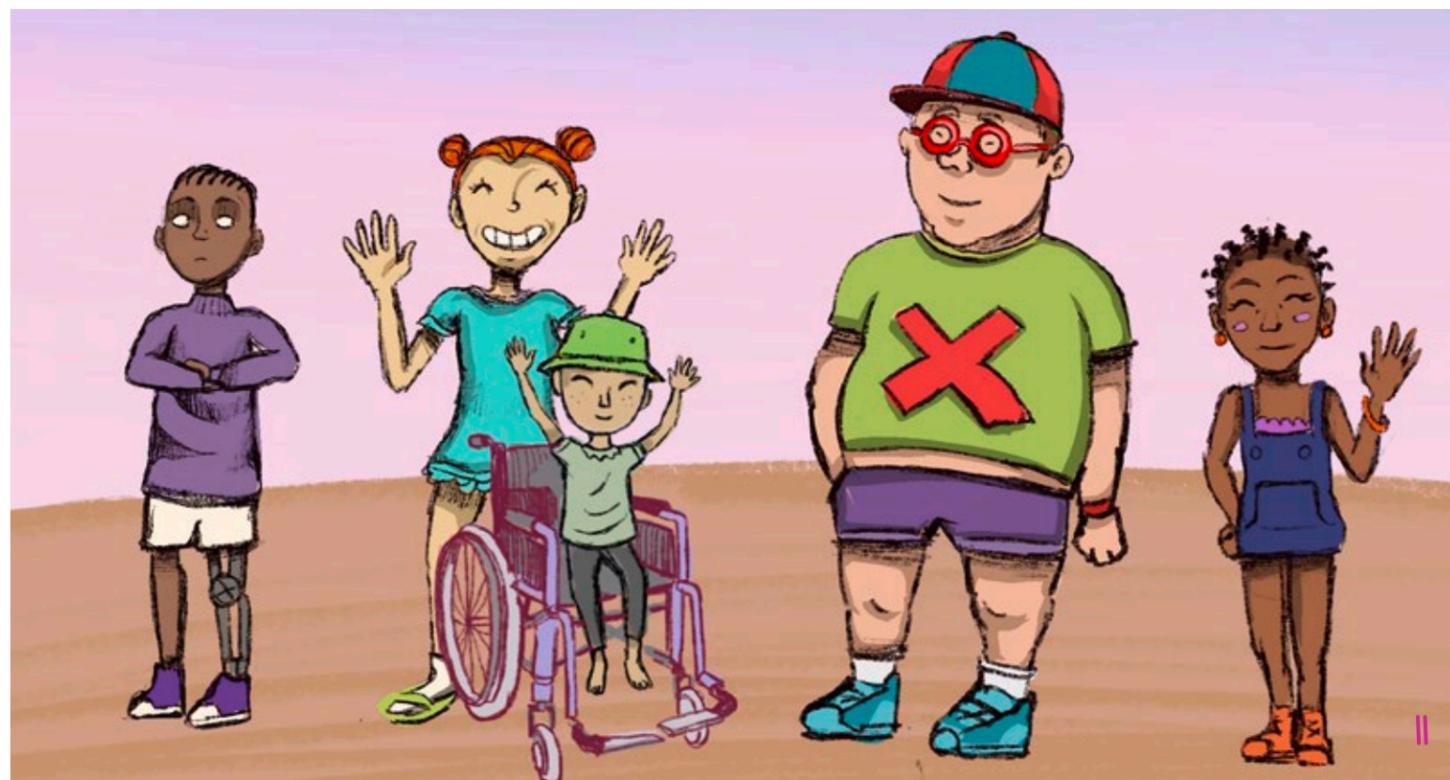
Nous avons demandé aux familles de préparer chacun un petit truc, les enfants ont décidé de faire un tableau pour qu'elles puissent se positionner. Pour le jour J, le transport est pris en charge par les parents. Ils décident de partir en train tous ensemble la veille pour la convivialité et créer du lien.

Les enfants continuent à s'entraîner pour le jour J, ils sont de plus en plus stressés à l'idée de participer à la grande finale qui aura lieu dans 10 jours exactement, mais ils se sont entraînés très dur pour ça.

Arrivés là-bas, le tournoi commence et les enfants sont plus que motivés à gagner la première phase de ses Jeux Olympiques.

Quand le jour J est arrivé, les enfants ont été émerveillés par l'ambiance du stade, la décoration, la musique et tous les gens qui se sont déplacés pour les voir, eux. Le stress est au rendez-vous, mais rien ne pourra les empêcher de gagner cette finale. Le tournoi de handball commence et les enfants, avec leur détermination, arrivent en finale.

Après un match très serré, il gagne. Les enfants sont très contents d'eux, d'avoir gagné la coupe, tous ensemble.



# Maylis, la petite girafe

Histoire réalisée par les enfants des classes de grande section / grande section et CP et CP/CE1 de l'école Simone de Beauvoir de Junas

Il était une fois dans la savane, une petite girafe qui s'appelait Maylis. Elle vivait avec son papa et sa maman et elle était très heureuse.

Elle allait dans une école spéciale : dans cette école, on avait classe le matin et l'après-midi on faisait du sport. Le lundi, Maylis faisait de la natation. Le mardi, elle jouait au tennis avec Manon, sa meilleure amie hippopotame. Le mercredi, c'était ping-pong avec Ronaldo, le rhinocéros. Le jeudi, elle faisait de la course de vitesse avec Lionel le guépard. Le vendredi, c'était jour de repos. Le week-end elle faisait de la course à pied ou du vélo avec ses parents. C'était une famille de sportifs.

Ce qu'elle préférait le plus, c'était jouer au foot pendant les récréations. Elle y jouait avec ses copains de classe : Valentin, le zèbre et Mathéo, le singe. Elle était très forte pour dribbler et marquer des buts.

Maylis adorait faire du sport et voulait être comme Mbappé quand elle serait grande. Elle voulait devenir joueuse professionnelle et aller dans un club de foot pour apprendre encore plus.

Un dimanche, après une balade à vélo avec ses parents, elle courut à la rivière pour boire un peu d'eau. Elle n'avait pas vu qu'un crocodile s'était caché dans l'eau et quand elle s'approcha de la rivière, le crocodile lui sauta dessus pour la manger. Elle se débattit mais il lui croqua une patte avec sa grosse mâchoire.

Elle tomba par terre et hurla de douleur. Ses parents arrivèrent à toute vitesse. Le méchant crocodile s'était sauvé mais il lui avait mangé une patte. Maylis saignait beaucoup.

C'était très grave ! Le papa girafe appela les pompiers et ils l'emmenèrent aux urgences.

A l'hôpital, le médecin dit à ses parents et à Maylis qu'elle devait rester sur un fauteuil roulant toute sa vie car elle n'avait plus que 3 pattes maintenant et ne pouvait plus

marcher normalement. Pour le moment, elle devait se reposer et arrêter le sport.

Quand la petite girafe entendit cela, elle pleura beaucoup. Elle était désespérée ! Elle ne pourrait plus jouer au foot avec ses copains et surtout elle ne pourrait plus devenir comme Mbappé !

Maintenant, pendant les récrés, elle faisait du coloriage, elle lisait des livres ou jouait à des jeux de société mais elle ne pouvait plus courir après le ballon, dribbler, faire des têtes ou marquer des buts comme avant.

Sa vie était devenue triste et elle pleurait tous les jours. Tout le monde s'inquiétait car Maylis ne souriait plus. Qu'allait-elle devenir...?

Maylis pleurait beaucoup et commençait à perdre l'appétit. Alors que tout semblait perdu, elle rencontra le lézard Zébulon qui lui raconta qu'un jour il avait eu un grave accident et que sa queue avait été sectionnée. Elle avait repoussé avec la potion magique de Soignesoigne. Il fallait lui ramener des feuilles de bananier, le pollen d'une fleur magique qui se trouvait au cœur de la savane dans un temple secret, 4 larmes de crocodile, 6 poils de sa crinière d'un lion et deux plumes de perroquet.

Maylis en parla à ses amis qui se mirent immédiatement en route pour rencontrer le roi de la savane : le lion afin d'obtenir les six poils de sa crinière et lui demander la direction du temple secret. Le lion était assis et contemplait son royaume quand les amis de Maylis arrivèrent. Dès que le lion entendit l'histoire de Maylis, il leur donna ce qu'ils étaient venus chercher et les mit en garde. Le temple était un endroit dangereux où ils risquaient tous de perdre la vie. Par amitié pour Maylis, les amis continueraient leur quête malgré les dangers. C'est ainsi qu'aïdés de Toucan le perroquet qui leur donna les feuilles de bananier et les plumes dont ils avaient besoin, ils atteignirent le temple secret.

Evitant les lances, les boules de feu, les serpents et scorpions,

les amis se retrouvèrent dans la salle du temple. La fleur était magnifique et possédait de merveilleuses couleurs. Après avoir récolté le pollen dans un récipient, les amis repartirent en direction du repère des crocodiles.

Valentin, le zèbre et Mathéo, le singe avaient peur que les crocodiles leur croquent aussi une patte ou deux. Ils se demandaient comment récolter les fameuses larmes dont ils avaient besoin. Mathéo qui était très malin eût alors l'idée de raconter une histoire drôle aux crocodiles pour les faire pleurer de rire.

C'est ainsi que Valentin prit son courage à deux mains et commença à raconter l'histoire. Il fallait occuper l'esprit des crocodiles pour qu'ils ne pensent pas à les manger. Valentin se concentra et pensait à Maylis. Il raconta :

« Deux chevaux visitent un zoo. Devant l'enclos des zèbres, ils s'exclament Tiens, voilà l'enclos des prisonniers. »

Les crocodiles se tordaient de rire et finirent par pleurer. Les amis en profitèrent pour récolter le précieux ingrédient indispensable à la potion magique.

Les amis de Maylis avaient à présent tous les ingrédients nécessaires et allèrent trouver Soignesoigne qui récita des incantations et leur fit un baume à appliquer pour que la jambe de Maylis repousse.

Maylis remercia ses amis qui avaient affronté les pires dangers pour elle. Après une semaine d'attente, la jambe de Maylis n'avait toujours pas repoussé et le désespoir s'empara à nouveau d'elle. Il fallait trouver un autre moyen pour que Maylis puisse réaliser son rêve et être comme Mbappé.

Maylis décida de retourner voir Soignesoigne. Celui-ci lui conseilla de partir pour le pôle Nord afin d'y rencontrer un ami à lui, un sorcier Eskimau appelé Kosumi. Son nom signifie : « Celui qui pêche le saumon avec une lance ».

Maylis appela ses amis, Valentin et Mathéo pour savoir s'ils voulaient bien l'accompagner dans son voyage. Les trois

compagnons prirent un hélicoptère pour aller jusqu'au Pôle Nord. Ils traversèrent plusieurs pays.

Ils arrivèrent à destination une semaine plus tard et ils découvrirent un paysage tout enneigé, tout blanc et glacial. Heureusement, les amis avaient pris des manteaux bien chauds, des écharpes et des gros bonnets, ainsi que des gants.

Ils se rendirent dans l'igloo du sorcier Kosumi. C'était un vieil homme sage avec une grosse barbe.

Maylis expliqua à l'homme toute son histoire. Il l'écouta attentivement, puis il dit :

« Maylis, si tu veux retrouver ta jambe, il te faudra affronter différentes épreuves. Pour cela, je vais te donner trois objets : une canne à pêche, une pince à épiler, et un appareil photo. Si tu réussis, je te donnerai une potion qui te guérira ».

Maylis accepta.

La première épreuve consistait à couper une griffe à un ours polaire.

Maylis, Valentin et Mathéo partirent donc à la recherche d'un ours blanc. Ils en virent un au loin, qui pêchait des poissons.

Les trois amis trouvèrent un trou d'eau dans la banquise, où nageait une bande de saumons. Avec la canne à pêche, ils attrapèrent dix poissons. Ensuite ils fabriquèrent une cage. Puis ils disposèrent les poissons en file, de l'ours jusqu'à la cage.

L'animal fut intrigué et suivit le chemin de poissons. Il tomba dans le piège, et se retrouva prisonnier dans la cage. Alors Maylis sortit son coupe ongle et elle coupa une griffe de l'ours.

Enfin, les amis relâchèrent l'ours, qui partit en courant.

Pour la deuxième épreuve, il s'agissait de prendre deux plumes à un Harfang des neiges.

Ils en virent un en train de voler au-dessus de leur tête.



Maylis s'élança sur la banquise avec son fauteuil roulant, pour attirer l'oiseau. Cela fonctionna, le harfang fut pris de curiosité et vint se poser devant elle. Les amis expliquèrent leur aventure à l'oiseau, et lui demandèrent s'il était d'accord pour leur donner deux plumes. Le harfang leur répondit oui, en échange de quelques poissons pour se nourrir avec sa famille. Ils lui donnèrent donc des poissons, puis Mathéo préleva délicatement deux plumes sur l'animal. Ils le remercièrent puis continuèrent leur chemin.

Pour la troisième et dernière épreuve, Maylis et ses deux camarades devaient se prendre en photo rigolote avec des pingouins.

Les trois amis allèrent donc chercher les pingouins. Ils les trouvèrent en train de jouer sur la banquise. Maylis, Valentin et Mathéo leur proposèrent de fabriquer des luges et un toboggan pour s'amuser.

Pour la luge, ils trouvèrent des morceaux de bois et s'en servirent pour construire plusieurs jolies luges en bois. Ils les peignirent de toutes les couleurs. Pour le toboggan, ils rassemblèrent des blocs de glace et firent un immense toboggan.

Ils s'amusèrent à glisser tous ensemble, avec leurs luges, et rigolèrent comme des fous toute la journée. Valentin sortit l'appareil photo que leur avait donné Kosumi, et ils prirent plein de photos très marrantes.

Le soir, ils regardèrent tous ensemble les aurores boréales, ils étaient très heureux.

Le lendemain, ils retournèrent voir Kosumi dans son igloo. Ils lui donnèrent la griffe d'ours, les plumes du Harfang des neiges, ainsi que les photos rigolotes avec les pingouins.

Kosumi prit tous les objets, il les mit dans une grosse

marmite, puis il récita sa formule magique pour guérir Maylis, puis donna la potion à la petite girafe. Celle-ci la but immédiatement.

Les trois compagnons remercièrent Kosumi, et repartirent en Afrique dans leur maison.

Malheureusement, à nouveau, la potion ne fonctionna pas, et Maylis fut encore désespérée.

Mais ses parents eurent l'idée d'appeler Mbappé pour leur raconter l'histoire de leur fille.

Mbappé vint alors rencontrer Maylis, ses parents et ses amis. Le joueur de foot leur expliqua qu'il pouvait aider la girafe à retrouver sa jambe. En effet, son propre médecin, spécialisé dans le foot, fabriqua une prothèse, exprès pour le sport, pour remplacer la jambe de Maylis.

Maylis fut la girafe la plus heureuse du monde, et elle devint la meilleure amie de Mbappé.

Trois ans plus tard, Maylis réalisa son rêve, elle devint une joueuse de foot professionnelle et joua dans l'équipe de France avec Mbappé.



Histoires écrites  
par les enfants  
de 8 à 11 ans

# Mimix et les extraterrestres aux Jeux Olympiques

Histoire réalisée par les enfants de l'ALP Croc Minions, CLE de Founès et du CLE de Remoulins.



Nous sommes à 230 jours avant les Jeux Olympiques de Paris. Toute la France accueille les extraterrestres venus de toute la galaxie pour cet événement... Toute ? Non ! Car un village, peuplé d'irréductibles Saint-Théodoritoix résiste à « l'envahisseur » (comme ils disent). Et ce n'est pas toujours facile dans la vie d'accueillir les habitants des planètes de Jupitum, Saturnum, Uranum et Petitem...

L'histoire se déroule dans le village de Saint-Théodorix. C'est ici que se déroulera la compétition de rugby à 7 lors des prochains Jeux Olympiques. Les habitants sont de grands pratiquants de ce sport depuis de nombreuses décennies. Le chef de leur village n'est autre que Mimix, ancienne légende du ballon ovale, alors que ce sport était encore méconnu en-dehors de la Terre.

Ce matin, c'est l'entraînement quotidien avec des stars. Cécémaurix et ses 130 kg de muscles, surnommé « la bufflette », entre sur la pelouse, suivi de Camillix dit « Sonix », grâce à sa pointe de vitesse phénoménale. Derrière eux, tout sourire, arrive Lancebolix ancien recordman national de lancé de Menhir (786 mètres et quelques millimètres...). Une partie des habitants viennent assister à l'entraînement. Ils n'hésitent pas à interpeller leurs joueurs pour les encourager en les appelant par leurs surnoms et en entonnant leurs chants de supporters.

Dans le village voisin, les habitants de la planète de Plutonium viennent d'être accueillis par le village de Nemausus. Ils finissent à l'instant d'installer leur base d'entraînement. Il faut savoir que les Plutonius sont des extraterrestres qui ont mis à peine 6 mois, en soucoupe spatiale, pour se rendre sur Terre.

Eux aussi sont à l'échauffement ce matin. Les exercices de la matinée sont la défense et le jeu au pied. Minimus, jeune garçon de 200 ans, tout juste, et à peine 1m10, commence son échauffement en compagnie d'Ultramus, son ami d'enfance qui dispose d'une capacité musculaire disons... très étonnante !

Tout se passe pour le mieux sous le soleil matinal de Nemausus quand tout à coup les joueurs de Plutonium entendent un bruit sifflant dans le ciel se dirigeant vers eux. Tous lèvent la tête tentant d'apercevoir d'où vient ce bruit. C'est à la vitesse d'un éclair qu'un ballon de rugby entre en contact violemment dans la tête d'un des joueurs. Tous se précipitent vers leur coéquipier afin de prendre des nouvelles de son état. Celui qui vient de se prendre le ballon en plein nez n'est autre que Malosinus. Par chance, il est un habitué des coups et maux à la tête. Il essaie de se relever de la pelouse péniblement mais c'est grâce à l'aide d'Ultramus qu'il se remet sur ses jambes.

Quelques instants plus tard, Lancebolix arrive à l'autre bout du terrain en courant et demande : « Avez-vous vu mon ballon, je crois que je l'ai lancé un peu trop loin !

- Un peu trop loin ? Vous rigolez, j'espère ! Vous êtes sensé vous entraîner dans votre village et le ballon doit rester dans l'enceinte de votre stade », rétorque Minimus en colère. Avez-vous vu l'état du visage de mon coéquipier ? »

Lancebolix fixe rapidement Malosinus puis récupère son ballon et repart aussitôt en direction de son village en ajoutant : « Ce n'est quand même pas de ma faute ! Si vous ne savez pas jouer au rugby et récupérer un ballon en l'air, vous n'avez rien à faire aux Jeux Olympiques, vous, les extraterrestres de Plutonium ! ». Et il disparaît hors du terrain.

« Ça ne va pas se passer comme ça ! », maugrée Ultramus.

Ultramus, fou de rage, rentre chez lui. Impossible de penser à autre chose, il décide d'appeler ses coéquipiers et leur donne rendez-vous le lendemain à la première heure.

Cette nuit-là, Ultramus n'a dormi seulement quelques heures. Il a pensé à un plan pour venger son ami Malosinus et lui donner une bonne leçon.

Le lendemain matin, les coéquipiers de Ultramus sont tous arrivés à l'heure, tous avec la même colère.

La réunion a commencé aussitôt. Ultramus a parlé en premier :

« Mes chers amis, ça ne peut plus durer. Malosinus a besoin d'être vengé ! Que proposez-vous ?

- Moi, je propose de se battre ! », crie un coéquipier.

Tout le monde applaudit et approuve le plan, à l'exception d'un des coéquipiers qui est au fond de la salle.

Ultramus lui demande de manière étonnée : « Pourquoi tu n'applaudis pas ? Tu n'es pas d'accord ?

- Non, pour moi, il faut discuter avec eux et leur faire comprendre que la violence ne résout rien et qu'on mérite, nous aussi, de participer aux Jeux Olympiques. Nous sommes tous pareils ».

Tout à coup un silence s'installe. Tout le monde se regarde et réfléchit.

Un des coéquipiers lève la main : « Je suis d'accord, pourquoi on devrait répondre par la violence ? On devrait tous simplement discuter avec eux ».

Tout le monde semble d'accord. Ultramus, fou de rage, ne comprend pas la réaction des autres. La réunion se termine et ils partent tous à l'entraînement. Toute la journée, Ultramus se demande comment il pourrait se venger sans l'aide et sans prévenir ses amis.

La journée se termine, Ultramus rentre chez lui. Il fait les cent pas et dit : « Comment puis-je me venger ? ».

Et tout à coup, une idée lui traverse l'esprit. Il se rappelle que le lendemain, l'équipe adverse a un entraînement de rugby. Il veut trafiquer et saboter leurs équipements.

Alors, il part en plein milieu de la nuit. Il arrive au terrain de rugby. Il dégonfle tous les ballons, déchire leur uniforme et écrit sur les murs des méchancetés et repart chez lui fier de lui.

Le lendemain, il se réveille satisfait de son acte et il part à l'entraînement rejoindre ses coéquipiers sans dire ce qu'il a fait.

Arrivé là-bas, du coin de l'œil, il voit l'équipe adverse découvrir ce qu'il a pu faire. L'équipe adverse s'énerve. Lancebolix dit à ses coéquipiers : « C'est l'équipe de Ultramus qui a fait ça, pour se venger de Malosinus ! ».

L'équipe de Lancebolix part voir l'équipe de Ultramus qui est énervée : « Je sais que c'est vous qui avez saboté notre terrain ! ».

L'équipe de Ultramus ne comprend pas, Ultramus, lui, reste silencieux, gêné de ce qu'il a fait.

« Mais ce n'est pas nous ! dit un des coéquipiers.

- Si c'est vous ! On va faire un match avec vous pour vous prouver qu'on est les plus forts et que vous ne méritez pas votre place ici et si on gagne, vous rentrerez sur votre planète, loin de nous ! ».

Un des coéquipiers de Ultramus dit : « Si, nous, on gagne, vous abandonnez les jeux aux olympes et vous vous excuserez à Malosinus ! »

Les autres acceptent et le match commence. Durant le match, les disputes s'enchaînent, tout le monde s'énerve. Le match se termine, chacun se regarde et scrute le score. Le score est 10 - 10, égalité...

« De toute façon, c'est quand même nous les meilleurs ! », lance Lancebolix.

Une dispute énorme éclate entre les deux équipes. Tout un coup, tout le monde s'arrête car un cri énorme retentit. C'est Ultramus.

« J'avoue ! C'est moi qui ai saboté votre terrain, je suis désolé. Je voulais me venger de vous mais je regrette. Mon équipe n'a rien avoir avec ça. J'aimerais vraiment me faire pardonner, cette histoire est partie trop loin. Je voudrais

qu'on s'entende bien, nous sommes tous là pour la même chose mais, malgré ça, nous pouvons nous entendre. Nous sommes tous égaux. Je vous propose de venir chez moi ce soir pour faire fête et qu'on apprenne à se connaître... ».

Un grand silence s'installe. Lancebolix s'approche et dit : « Voilà une bonne idée, cela nous permet de mettre au clair toute cette histoire ! »

Tous les joueurs se rendent donc chez Ultramus et commencent à discuter du sabotage de ce dernier.

« Mais pourquoi avoir fait ça ? », dit Sonix.

- C'est complètement stupide », renchérit un autre.

Ultramus, mal à l'aise prend la parole :

« Je pensais que c'était une bonne idée, afin de permettre à mon équipe d'être en première ligne et gagner. Mes coéquipiers n'étaient pas d'accord avec moi, ils n'étaient pas au courant de ce que je projetais de faire ! ».

Tout le monde se regarde et parle entre eux, essayant de comprendre la motivation d'Ultramus. Lancebolix se racle la gorge et prend la parole : « Les amis, je pense qu'Ultramus a voulu bien faire mais il a été bête sur la manière de faire. Nous sommes tous ici pour la même chose, notre amour pour le sport ! Il faut nous reconcentrer sur notre objectif, participer aux jeux olympiques ».

Un grand houra se fait entendre de la part de tous les joueurs réunis. Ils continuent de faire la fête toute la nuit, tous ensemble. Une bonne ambiance de groupe se crée tout au long de la fête.

Quelques jours plus tard, les deux équipes se retrouvent afin de faire les entraînements tous ensemble, afin que les joueurs s'entraident, s'encouragent et deviennent meilleurs.

# Bienvenue aux 320<sup>ème</sup> jeux olympiques de l'espace !

Histoire réalisée par les enfants de l'ALSH de Vauvert, CLE de Sommières et du CLE de Bernis

« Bienvenue aux 320e Jeux Olympiques de l'espace ! »

C'est ce qu'entend Bart la mouche quand il arrive sur la planète Mars. Les jeux olympiques rassemblent presque toutes les planètes de l'Univers Unis Galactique. Cette année, la planète Mouchopia participe pour la première fois de son histoire et Bart a été sélectionné pour participer aux épreuves de « Lancer d'ours » et de « RadiVolan ».

Bart est une toute petite mouche, mais il est coriace. Bien qu'il ait été amputé d'un bras et de 3 jambes, il lui reste tout de même 16 autres bras ainsi que 7 autres jambes. Il possède également 13 ailes robustes grâce auxquelles il peut voler très vite ainsi que 42 yeux qui lui servent à être très précis.

Malgré tout, alors qu'il se balade dans le village olympique, Bart se rend compte qu'aucun autre participant ne ressemble à un membre de sa planète. Après avoir fait le tour deux fois, il doit se rendre à l'évidence : les participants sont tous de forme humanoïde, mais de couleur et texture différentes.

Alors qu'il allait rentrer dans sa base, il se fait interpellé par trois autres participants.

« Hé toi, la mouche ! » Commence un.

« Tu ne sais pas que les mouches n'ont rien à faire aux Jeux Olympiques ? » Renchérit le deuxième.

« Ouais, les mouches, nous on les mange au petit déjeuner ! » Rigole le dernier.

« Bonjour, je m'appelle Bart. Quel est votre nom, étranges personnes ? » Les questionne Bart sans relever les railleries.

« Tu n'as pas entendu ce qu'on vient de te dire, mouche ? » Demande le premier.

« J'ai bien entendu vos moqueries. Je pense seulement que l'on devrait toujours savoir à qui on s'adresse. » Répond calmement Bart.

Prit au dépourvu, les trois individus lui donnent leur nom.

« Marvin » Dit le premier.

« Boulpon » Dit le second.

« Gronglex » Termine le troisième.

« Maintenant, tu dois savoir quelque chose d'important, mouche. Les aliens dans ton genre n'ont rien à faire aux Jeux Olympiques. Ton espèce apporte la honte à cette noble

institution et je ne le laisserai pas faire ! » Siffle Marvin entre ses dents.

« Pourquoi ça ? » S'étonne Bart. C'est la première fois qu'il entend ce genre de propos depuis qu'il a été sélectionné.

« Car les mouches ont un avantage injuste sur tous les autres participants ! » S'exclame Gronglex. « Nous autres, on a que deux jambes et deux bras ! Alors que tu en as des dizaines !! »

« Et je dirais aussi que tu n'as pas la taille qu'il faut pour participer au RadiVolan. » Grogne Boulpon.

« Tu ferais mieux de déclarer forfait, mouche. Nous ne te ferons pas de cadeau sur le terrain, et ce sera brutal pour toi. Enfuis-toi tant que tu le peux. » Termine Marvin.

Sur ces paroles, les trois Sontariens le contournèrent et s'en allèrent rejoindre leur propre base. Bart se sentit à la fois en colère et attristé. Lorsqu'on avait invité sa planète à rejoindre les Jeux Olympiques galactique, il s'était dit que l'univers les accueillait enfin à bras ouverts. À l'évidence, ce n'était pas le cas.

De retour dans sa base, il alla s'isoler dans la chambre qui lui était attribuée. Il médita sur les choix qui s'offraient à lui. Il pouvait laisser tomber et déclarer forfait comme ces Sontariens le voulaient. Ou il ne se laissait pas intimider et continuait à subir les moqueries et insultes, mais pouvait montrer de quoi il était capable et remporter des médailles. Alors qu'il passait devant sa fenêtre, il vit ses coéquipiers s'entraîner et s'encourager et il sût alors la décision qui s'imposait. Il allait montrer à tout le monde ce dont Bart, la mouche de la planète Mouchopia, était capable et remporterai les médailles de Crystal de ses épreuves.

Bart rejoignit ses coéquipiers et ensemble, ils allèrent à la cérémonie d'ouverture des jeux. La soirée fut pleine de rire et d'émerveillement. Il remarqua cependant que les trois Sontariens qui l'avaient abordé lui jetaient des regards noirs ou moqueurs de temps en temps. Bien décidé à ne pas se laisser intimider, il les ignora le reste de la nuit.

Le lendemain, alors qu'il se dirigeait vers sa première épreuve de « Lancer d'ours », il vit Marvin dans une tente en train d'avaler une pilule...

Lorsque Marvin avala la pilule bleue, blanche et rouge, son corps se mit à trembler.

D'un coup, on pouvait voir une autre paire de bras sortir de ses côtes. Puis une autre ! Il avait maintenant 6 bras.

Marvin soupira de joie et tendit ses nouveaux bras, ils pouvaient s'étendre à plus de 3 mètres !

Une minute plus tard, c'est une autre paire de jambes qui poussa. Puis une autre !

Marvin était le premier sontarien avec 6 jambes et 6 bras.

Super ! Se dit-il ! Avec mes 6 jambes, je vais courir plus vite qu'un guépard ! Et avec mes 6 bras, je vais avoir plus de force qu'un singe !

D'un coup, un troisième œil s'ouvrit sur son front et Marvin se dit : Oh que c'est bien. Je vais avoir une super précision, je vais remporter les 320ème Jeux Olympiques de l'Espace !

En dehors de la tente, Bart se dit à lui-même : Ohlala, je vais jamais gagner face à ce mutant...

La première épreuve, le Lancer d'ours, est sur le point de commencer. Les participants vont piocher leur ours au hasard.

Boulpon pioche un ours polaire de 450kg.

Gronglex pioche un ours kodiak de plus de 850kg.

Bart pioche un jeune ours brun de 200kg.

Et Marvin pioche un panda de 150kg.

Les 4 participants se placent et lancent leur ours.

L'ours polaire va à 10 mètres, l'ours kodiak va à 2 mètres, le jeune ours brun va à 4 mètres, et le panda s'envole à plus de 100 mètres !

Tous les spectateurs sont ébahis par la force de Marvin qui fléchit ses gros bras devant tout le stade.

Marvin crie : Ouaiiiiiiiiiiiii ! J'ai gagné !

Boulpon et Gronglex vont voir Marvin pour le féliciter, et lui demandent également : Depuis quand t'as 6 bras et 6 jambes toi ? !

Marvin dit alors : « Ah bah, hier dans ma chambre d'hôtel, j'ai voulu brancher mon téléphone et j'ai pris un coup de jus, et depuis, j'ai 6 bras et 6 jambes. Et un œil au milieu du front. Étrange non ? »

Les participants vont se reposer avant la deuxième épreuve. Bart la mouche est découragé, mais il espère dire la vérité à tout le monde.

La deuxième épreuve s'appelle les RadiVolan. Le but est d'attraper le maximum de radis.

Depuis l'incident des radis en 2679, lorsqu'un convoi lunaire chargé de plus de 100 tonnes de radis s'est écrasé sur une étoile filante, qui, grâce à ses pouvoirs d'étoile, a donné vie aux radis, en plus de leur donner des ailes, les radis peuplent la Voie Lactée.

Lors de l'épreuve, Boulpon parvient à se saisir de plus de 600 radis en moins d'une heure. C'est le nouveau record galactique !

Ensuite, c'est au tour de Gronglex qui attrape 50 radis.

C'est maintenant au tour de Bart la mouche. Avec ses 16 bras il a un sacré avantage sur les autres participants. Il arrive à en attraper 5555. C'est inouï ! C'est le record absolu !

Bart est tout fier, mais il sait qu'il doit battre Marvin le mutant alien-sontarien.

Marvin se place sur la piste et, au bout d'une heure, il a attrapé 10 000 radis...

Le commentateur est en nage, jamais personne n'avait réussi à attraper autant de radis en si peu de temps. Il faudra un moment pour tous les relâcher !

Marvin, fier de lui, va voir Bart et lui dit : Tu n'arriveras jamais à me battre, je vais gagner espèce de moucheron.

Les 4 participants se pressent vers la troisième et dernière épreuve : la course aux étoiles.

Pour cette dernière épreuve, il faut sauter d'étoiles en étoiles, le plus rapidement possible. Il y a en tout 320

étoiles dans le circuit.

Les 4 adversaires s'élancent sur la piste.

Sur la 100ème étoile, Gronglex perd l'équilibre et tombe de l'étoile. Il est éliminé.

Sur la 210ème étoile, c'est Boulpon qui s'écroule de fatigue, il est donc disqualifié.

Bart la mouche et Marvin le sontarien mutant-alien, sont sur la même étoile jusqu'à la numéro 318. Il ne reste que 2 étoiles, et la course est terminée.

En sachant ça, Bart s'élanche comme jamais, avec tout l'espoir de sa planète de mouches dans son cœur. Et là, d'un coup, il gagne ! Il saute deux étoiles en même temps, et remporte la course !

Après avoir célébré sa victoire, Bart va voir Marvin et lui dit :

« Tu vois même sans pilule magique j'ai pu te battre ! »

Marvin écarquilla les yeux et partit honteux sans se retourner.

Après sa victoire, Bart la mouche retourna sur sa planète afin de voir ses amis les mouches et célébrer sa victoire auprès des siens.

De retour sur sa planète, Bart fut accueilli en héros par ses amis les mouches et les habitants de sa planète. Ils bourdonnaient d'excitation en entendant ses récits, ses exploits olympiques dans l'espace. Bart partagea humblement son expérience, inspirant ses compagnons à poursuivre leurs propres rêves avec détermination. Ensemble, ils célébrèrent l'esprit d'équipe et l'importance de croire en soi, sachant que même les plus petits êtres pouvaient réaliser de grandes choses lorsqu'ils sont unis par la volonté et la passion.

Une fois que Bart eut réussi tout cela, on l'appela pour faire une interview dans toutes les planètes du système solaire.

L'exploit de Bart, la mouche qui a remporté les Jeux Olympiques de l'Espace, était tellement extraordinaire que les médias de toutes les planètes sollicitèrent des interviews avec lui. Bart, humble mais fier, accepta de partager son histoire avec le monde entier. De planète en planète, il accorda des entrevues, inspirant des millions d'êtres à travers l'univers avec son récit de détermination, de courage et de succès. Son message universel de persévérance résonna dans chaque coin de la galaxie, unissant les peuples à travers

les étoiles dans une célébration de l'espoir et du potentiel infini de l'esprit.

Bart garda toujours pour lui ce qu'il avait vu faire

Marvin et n'en parla jamais...

Marvin le sontarien mutant-alien vivait dans la peur que l'on découvre un jour son secret.

Malheureusement, malgré le succès de Bart, certains, comme Gronlex et Boulpon, ne partageaient pas la même vision. Ils étaient jaloux de l'attention accordée à Bart et exprimaient ouvertement leurs désaccords, remettant en question la légitimité des réalisations de la petite mouche. Leurs attitudes négatives créent une tension dans l'univers, mettant à l'épreuve l'harmonie fragile qui avait été forgée par l'exploit de Bart. Face à cette adversité, Bart resta calme et résolu, sachant que ses actions parlaient plus fort que les mots de ses détracteurs.

Marvin, se sentant bête d'avoir gagné en trichant, rentra sur la planète des mouches pour retrouver Bart, en lui proposant une épreuve seul à seul !

Conscient de la présence de Marvin, Bart, avec son habituelle modestie, accepta le défi proposé. Les deux concurrents se retrouvèrent au cœur de la planète des mouches pour une épreuve décisive, seul à seul. C'était un moment de tension palpable alors qu'ils se tenaient face à face, prêts à prouver leur valeur. La compétition était féroce, mais Bart puisa dans sa détermination et son expérience pour relever le défi avec grâce et courage. Finalement, dans un geste de fair-play, Bart tendit la main à Marvin, reconnaissant la valeur de son adversaire.

C'est ainsi que Marvin reconnut que Bart était une mouche redoutable et forte. Marvin ne croyait pas encore que Bart pouvait réussir les épreuves : pour lui, c'était impossible, vu que Marvin possédait 6 bras et 6 jambes et un œil au milieu du front.

Touché par les paroles de Marvin, Bart inclina légèrement la tête en signe de respect. Malgré les doutes persistants de Marvin, Bart comprit que c'était une question de perspective. Les capacités uniques de Marvin pouvaient rendre difficile pour lui de concevoir les réalisations d'une simple mouche. Cependant, Bart, avec son esprit déterminé, choisit de ne pas laisser les doutes de Marvin le décourager. Il savait

que peu importe la taille ou l'apparence, ce qui comptait vraiment était la force intérieure et la volonté de persévérer. Dans un geste de camaraderie, Bart proposa à Marvin de faire équipe pour une prochaine aventure, montrant ainsi que, malgré leurs différences, ils pouvaient accomplir de grandes choses ensemble.

C'est ainsi que Marvin comprit que ce n'était pas la victoire qui comptait, mais plutôt l'amitié et la force qu'on peut avoir à deux en se serrant les coudes.

Réalisant l'importance de l'amitié et de la solidarité, Marvin acquiesça avec un sourire. Il comprenait désormais que la vraie valeur résidait dans les liens que l'on tissait avec les autres, et non pas simplement dans les victoires individuelles.

Avec un sentiment de gratitude envers Bart pour cette leçon précieuse, Marvin serra la main de la petite mouche, scellant ainsi un nouveau départ basé sur le respect mutuel et la collaboration. Ensemble, ils firent le serment de toujours se soutenir et de surmonter les défis qui se dresseraient sur leur chemin, sachant que leur amitié était la véritable clé du succès dans l'univers infini qui les entourait.

Et c'est ainsi que la planète de Bart et de Marvin se serra les coudes pour de prochaines grandes aventures.

Dans un élan d'unité et de solidarité, la planète de Bart et celle de Marvin se rassemblèrent pour envisager de nouvelles aventures audacieuses.

Ensemble, ils formèrent une équipe.



# Et pourquoi pas les J-O pour les enfants ?

Histoire réalisée par les enfants de l'ALP de Lédenon, l'ALP de Montpezat et de la classe de CE2 de l'école de la Condamine de Sommières

Dans un petit village dans le sud de la France, dans une école nommée la Joie, un groupe de collègues nommés : Lily, Alizé, Inès, Julia et Millie passionnées chacune par des sports différents décida à l'approche des jeux olympiques à Paris de créer les jeux olympiques des écoles. Ces jeux olympiques avaient pour elles, un but de rassembler tous les enfants de France et de partager leurs passions tous ensemble. Durant ces jeux olympiques, on trouve alors comme discipline : l'équitation qui correspond à la passion de Julia, le football pour Millie, la danse pour Lily, le judo pour Alizé, la gymnastique pour Inès cependant elles décidèrent d'y rajouter une épreuve que dans toutes les écoles de France on y joue et ceux depuis des générations, la balle aux prisonniers.

Pour que ces jeux aient lieu, elles commencèrent par déjà élaborer l'organisation ainsi que les couleurs de celui-ci. Pour elles, il fallait garder le même logo que les vrais jeux olympiques c'est-à-dire de garder le logo des anneaux mais d'y changer les couleurs et que celle-ci représentent les différentes disciplines.

Millie décida alors que le bleu serait la couleur qui allait représenter la discipline du football, Alizé décida que pour le judo cela serait la couleur jaune quant à Lily la couleur pour représenter sa discipline fétiche allait être le rose puis vient le tour de Julia de choisir la couleur pour l'équitation, quoi de mieux que du marron pour représenter la nature où se déroule en général l'équitation. Inès voulait que la gymnastique soit représentée par une couleur qui donne la pêche, quoi de mieux que de l'orange. Après un débat entre elles, elles décidèrent toutes ensemble que la couleur qui allait représenter la balle aux prisonniers serait le rouge.

Après avoir choisi un logo, il a fallu réfléchir à l'organisation des jeux. Au vu du nombre d'écoles, elles décidèrent que les écoles qui souhaitent participer aux jeux olympiques

des écoles devaient d'abord s'affronter lors d'un tournoi départemental où seulement deux écoles pouvaient être sélectionnées. Une fois ce premier tour passé, les différentes écoles victorieuses allaient passer un dernier de tournoi de qualification, celui du tournoi régional. A l'issue de cette dernière étape de qualification, seulement une école sera sélectionnée pour représenter l'ensemble des écoles de sa région lors des jeux olympiques des écoles. Après avoir établi le déroulement des sélections des équipes, il fallait trouver les lieux où allaient se dérouler les épreuves. Dans le but de faire voyager et de faire découvrir des villes aux autres enfants, elles décidèrent que chaque épreuve allait se dérouler dans des villes différentes. Les équipes de football s'affronteront à Marseille, celles du judo iront se battre à Paris, en ce qui concerne la danse cela sera dans la ville de Bordeaux, pour celles de la gymnastique, elles iront à Toulouse quant à l'équitation, cela sera à Lyon. Et enfin les épreuves de la balle aux prisonniers se dérouleront à Strasbourg. Et bien sûr comme tout événement il y aura un show d'ouverture qui aura lieu dans le magnifique Stade de France. Après avoir pensé à l'organisation des jeux olympiques des écoles, ils ne leurs manquaient plus qu'à lancer ces jeux, nous pourrions également proposer à des garçons. Et trouver du soutien pour financer les jeux olympiques.

La première étape dans l'organisation et la mise en place de ces jeux olympiques des écoles fut de constituer un comité chargé de gérer tous les aspects techniques de ces jeux.

Organiser les épreuves, prévoir et gérer les inscriptions, prévoir les moyens de transports, les lieux d'accueils pour héberger les participants, prévoir les lieux où se dérouleront les preuves ainsi que tout le matériel sportif nécessaire au bon déroulement des épreuves.

Il ne faut pas oublier non plus les différents prix, coupes ou médailles qui seront remportés.

Cela représentait une masse de travail assez conséquente mais le groupe de filles était très motivées. Cependant il leur fallait de l'aide. Elles décidèrent alors de demander à un groupe de garçon de participer et les aider à organiser cet événement.

Elles sollicitèrent des collègues nommés Jean, Théo, Yohan, Amine, et Akoo, ils furent d'accord et même très motives aussi.

Leur premier travail fut tout d'abord d'identifier les différents lieux dans les villes choisies.

Marseille, Lyon, Bordeaux, Strasbourg, Paris et Toulouse. Un premier groupe décida d'écrire un courrier explicatif de leur projets à chaque mairie de chaque ville afin de les solliciter pour le prêt de site sportif adéquat.

Un deuxième groupe s'attela à trouver des financements, pour les aider dans l'organisation.

Ils choisirent d'écrire au président de la République, au ministre de la jeunesse et des sports, au ministre d l'éducation nationale, dans un premier temps.

Puis ils pensèrent aussi à solliciter la région et le département aussi sans oublier pourquoi pas différents clubs nationaux professionnels de chaque sport. Certains avaient aussi penser à chercher des sponsors auprès de différentes marques nationales.

Une fois que tous les lettres étaient écrites, il fallait les faire relire et corriger pour éviter les fautes, ils sollicitèrent leur professeur de français pour les aider. Celle-ci accepta et les félicita pour leur initiative.

Cela représentait au moins une cinquantaine de courriers à envoyer. En les déposant toutes au bureau de poste les enfants croisaient toutes et tous les doigts en espérant avoir des réponses positives.

Maintenant il fallait préparer chacune des épreuves pour tous les sports sélectionnés : L'équitation, le football, la danse, le judo, la gymnastique et la balle au prisonnier.

Il allait d'avoir y avoir des qualifications puis ce sera un tournoi qui commencera en 16ème de finale pour finir par une grande finale avec les deux meilleurs.

Il restait enfin la question de savoir comment les équipes allaient être évaluées, par points, par victoires,..... il fallait donc bien y réfléchir pour que cela soit équitable pour toutes et tous les participants.

Les épreuves commenceront le 30 mai 2024 : gymnastique, football, judo, équitation, balle aux prisonniers et danse de 9h à 16h30 durant une semaine. La cérémonie d'ouverture aura lieu le 28 mai à Paris. Lors du défilé, les enfants tiendront un drapeau avec le nom de leur école. Il y aura des mascottes, des célébrités, des stands de nourriture et de boissons, des feux d'artifice : ça va être un grand spectacle !

Inès et Théo reçoivent la réponse par courrier du maire de Toulouse pour la gymnastique. Il accepte la demande des enfants et ils ont la permission d'utiliser le grand gymnase qui vient juste d'être rénové. Bonne nouvelle ! Il faut prévoir le matériel maintenant : poutres, barres asymétriques, saut de cheval, trampolines, rubans, ballons, cerceaux et beaucoup de tapis. Les équipes rejoindront la ville en train et logeront dans l'internat d'un lycée près de la place du Capitole. La compétition aura lieu sur 2 jours. Les juges noteront chaque participant. Les 3 premiers qui obtiennent le plus de points remportent la médaille d'or, d'argent et de bronze.

Le président du club de l'Olympique de Marseille et le maire de la ville ont dit oui pour que les matchs de football se déroulent au vélodrome de Marseille. Les équipes sélectionnées viendront en bus et dormiront dans des chambres d'hôtels près du Vieux port. Pour les entraînements, on a besoin des

ballons, des plots, d'échelles en cordes et des tenues de chaque équipe. Selon l'âge des enfants, les matchs durent entre 15 et 30 minutes. En cas d'égalité, on départage avec 5 minutes de "but en or" puis s'il n'y a pas de but, on fait des penalties. Toutes les équipes gagnent des médailles et les trophées des gagnants seront distribués sur un grand podium sous un feu d'artifice !

Les épreuves de judo se dérouleront à Paris dans le grand gymnase de Belleville grâce à la mairie qui a donné son autorisation. La lettre de Jean et Alizé l'a convaincue. Il faudra prévoir les kimonos, les ceintures, des gros tapis dans le local technique. Les duels durent 3 minutes. Lorsqu'un judoka tombe au sol et reste plaqué 10 secondes, il perd la partie. Les gagnants sont récompensés avec des médailles et des coupes à la fin lors de la remise de prix sur le podium. Le troisième montera d'abord puis le deuxième et enfin le vainqueur.

A Lyon, le club d'équitation est prêt à recevoir toutes les équipes sélectionnées aux tournois départementaux et régionaux. Chaque équipe devra suivre les cours d'entraînement pour passer les trois épreuves : figures, obstacles et vitesse. Les points s'additionnent. Toutes les figures et les obstacles ont un nombre de points attribués en fonction de leur difficulté. Pour la course, le premier arrivé gagne 5 points, le deuxième 3 points et le troisième 1 point. Le matériel (bombes, cravaches, étriers, tapis de selle, selles, licols, brosses...) sera stocké dans une sellerie près du parc de la Tête-d'Or. Les enfants seront accueillis dans une auberge proche du lieu où tout se déroulera. Les chevaux seront brossés, lavés et dormiront dans des enclos et des box du club.

A Strasbourg, les épreuves de balle aux prisonniers peuvent se dérouler dans le grand gymnase en cas de mauvais temps. S'il fait beau, ce sera dehors sur un terrain avec les



zones délimitées (prisons, camps) et des gradins pour les spectateurs. Il faut prévoir des balles, des dossards pour chaque équipe et bien sûr des arbitres professionnels pour tous les matchs. Ils se dérouleront en 5 manches de 15 minutes. Les gagnants des 1/16 finales s'affronteront en de finale puis en ¼, ensuite en ½ et enfin dans la grande finale. Lors de la remise des prix, les récompenses seront la médaille et le trophée en or pour l'équipe vainqueur, pour la deuxième la médaille d'argent et pour la troisième la médaille de bronze.

La compétition de danse se passe à Bordeaux à côté du fleuve

de la Garonne dans une salle de spectacle avec une grande scène. Pour le matériel, il faut que les costumes (jupons, ballerines...) et les décors soient apportés par chaque équipe. La durée des spectacles est de 20 minutes sur 2 jours. Pour la nuit entre les 2 jours, les enfants et les adultes qui les accompagnent sont accueillis dans un camping près de l'océan Atlantique. Pour décider qui gagne, le jury vote et donne une note sur une carte qu'il garde secrètement. A la fin, les participants écoutent leur note. Les vainqueurs reçoivent leur prix, un trophée et les autres équipes auront des médailles en bronze.

Pour la cérémonie de fermeture, il y aura des lancers de ballons, de confettis et des cadeaux seront distribués à tous les enfants !

Lily, Inès, Alizé, Julia, Millie, Amine, Jean, Théo, Yohan et Akoo sont émus et ont hâte maintenant de voir les enfants faire leurs épreuves...

# Zozo qui est revenu aux Jeux Olympiques.

Histoire réalisée par les enfants de l'ALP de Saint Gervasy, CLE de Comps et du CLE de Remoulins



Il était une fois dans mon immense école primaire qui n'avait pas de nom et avait un grand portail de toutes les couleurs.

Il y avait des arbres, des papillons, des fleurs, une marelle ; et des arbres qui ressemblaient à des palmiers, comme dans le désert. Il ne manquait plus qu'une Oasis.

Il y avait un garçon qui s'appelait Oscar, il avait les cheveux foncés comme ma sœur, et une fille qui s'appelait Malika aux cheveux longs magnifiques qui récitait l'alphabet en commençant par la lettre A jusqu'à Z.

Plus loin, des enfants faisaient un concours de tir à l'arc avec des flèches invisibles. Avec mon amie Zozo, j'attendais mon tour, quand tout à coup la cour se mit à trembler et d'énormes fissures se formèrent au moment de notre tour.

La mascotte des Jeux Olympiques jaillit de la terre tout près de nous. Ses yeux étaient rouges comme de la lave.

Mme Lunette cria tous aux abris ! Moi et Zozo nous nous sommes rapprochés et nous avons crié :

- Pourquoi as-tu les yeux rouges ?

- Parce que je suis en colère !

- Pourquoi es-tu en colère ?

- Parce que je veux faire du tir à l'arc...

- Tu n'as pas besoin de nous crier dessus, tu nous as fait peur.

- Maintenant, tu pourrais faire du tir à l'arc avec nous, mais juste calme-toi ! Sinon, tu n'en feras pas !

- Ho, c'est nul, alors je me calme !

- OK, mais maintenant t'arrête...

- Promis, j'arrête. On le fait, alors elle prit un arc et 1 flèche invisible et tout à coup la mascotte se calma petit à petit.

Elle visa pile au milieu. La mascotte redevient normale, et tous les enfants de l'équipe dirent :

- Ho, tu es forte.

- Arrêtez de la regarder, sinon elle va disparaître.

Tous à coup Yasmina et Leo se dirigent vers l'arbre qui ressemble à un palmier pour aller aux toilettes qui parlent et de forme carrée.

Ensuite, Yasmina a choisi le tir 4 à la corde, et tout le monde choisit de faire la même chose.

Et Zozo a disparu et revenu avec des vêtements bizarres et déchirés, car elle a pris des décharges électriques dans un poste et elle avait les cheveux brûlés et était un peu fatiguée.

La mascotte a participé au tir à la corde et a lâché la corde, et du coup Zozo s'est envolé dans le ciel et nous étions tous surpris et eu peur pour Zozo. D'un coup, nous la voyons atterrir dans les nuages blanc et nacré, et le vent a soufflé sur Zozo et elle est revenue aux Jeux Olympiques et nous étions tous enchantés de voir Zozo parmi nous. Décidément, ce Zozo a toujours des aventures extraordinaires à nous faire vivre, vivement demain pour de nouvelles aventures aux Jeux Olympiques.

Cette fois-ci, pour la mascotte, c'était la bêtise de trop. Tout le monde en avait ras le bol. Les enfants décidèrent d'expédier la mascotte dans la forêt. La mascotte râle, les autres lui expliquent que c'est parce qu'il s'énerve trop et aussi parce qu'il le trouve trop petit. La mascotte s'engouffra dans la forêt et rencontra un dragon qui lui déclara :

- Félicitations, tu as évité mon piège ! Demande-moi ce que tu veux !

Ce à quoi la mascotte répond :

- Je veux partir très loin, le plus loin possible !

Le dragon fera apparaître un bouton qui, une fois déclenché, donnera à la mascotte ce qu'elle veut, partir très loin, le plus loin possible. La mascotte appuya sur le bouton et une fusée apparut. La mascotte monte dans la fusée et décolle, sauf que la mascotte n'était pas astronaute et la fusée partit dans tous les sens, puis tout droit vers un trou noir qui conduit dans une dimension parallèle. Devant lui se trouva à présent

une multitude d'écrans qui laissa paraître de nombreuses autres possibilités. Intrigué, il s'approche et touche l'un d'eux. Immédiatement, tout son doigt, puis son bras et finalement son corps tout entier se fait aspirer dans l'écran que la mascotte a touché. Pendant ce temps-là, les enfants discutent entre eux. Ils se demandèrent collectivement s'ils n'avaient pas été trop durs avec la mascotte en l'expédiant dans la forêt. Certains pensaient même à aller le chercher, mais finalement, ils se sont ravisés en se remémorant les bêtises de la mascotte. La mascotte, elle, était en train de dégringoler du ciel, mais heureusement, elle atterri sur de grandes feuilles épaisses.

- Ouf ! Sacrée chute ! Se dit la mascotte.

- Voilà l'occasion pour moi de découvrir un autre monde, avec d'autres gens qui sauront peut-être apprécier ma petite taille. Je dois malgré tout trouver une solution si ce monde ne me convient pas.

La mascotte entama une longue marche et traversa une forêt, des montagnes, de la neige et bien plus encore jusqu'à ce que la nuit tomba.

- Je suis exténué ! dit la mascotte en baillant. Je n'ai pour l'instant rencontré aucune autre forme de vie, seulement différents endroits, mais je suis trop fatigué pour continuer. Je dois à tout prix construire un abri et un feu parce que la nuit commence à tomber.

La mascotte commence donc à rassembler des longues branches pour faire un lit de fortune. Elle se sert des arbres autour pour installer la base du lit et, avec les grandes feuilles épaisses sur lesquelles il était tombé en arrivant, crée un côté plus doux. Ensuite, avec un de ses lacets, une branche assez solide et un bout de bois, elle commence à frictionner le tout avec ses mains pour faire un feu. Du côté des enfants, le temps avait passé et l'inquiétude pour la mascotte s'est faite de plus en plus grande jusqu'au moment où les enfants ont finalement décidé d'en parler à leur maître et à la maîtresse adjointe (qui s'occupait surtout de la mascotte). Ils décidaient donc de partir tous ensemble

à la recherche de la mascotte dans la forêt, mais le dragon de la forêt était toujours présent avec ses nombreux pièges pour décourager les curieux de s'enfoncer trop profondément dans son domaine boisé.

La mascotte alla à toute vitesse se cacher dans un buisson tout rouge, car elle a entendu des bruits de pas qui avançaient vers elle.

C'était le début de la poursuite, comme le chat avec les souris. Les enfants et leur maîtresse étaient venus la secourir, mais prise de panique, elle ne voulait pas se faire attraper par d'étranges créatures.

Elle commence à s'enfoncer plus profondément dans la forêt, sans faire attention à là où elle met les pieds.

Bim, bam, boum ; elle s'écrasa violemment contre le sol à cause d'une branche et perdit connaissance.

À son réveil, la mascotte tomba nez à nez avec les enfants, elle prit peur puis réalisa que c'était ses amis, qui regrettaient de l'avoir envoyé ici à cause de sa petite taille.

Zozo se réjouit de les retrouver ici !

Les enfants et la maîtresse expliquent à la mascotte leur tristesse sans la mascotte et que leurs comportements n'étaient pas très gentils, car nous sommes tous différents et c'est ce qui rend tout le monde unique et indispensable.

Suite à toutes ces révélations, ils décidèrent de repartir tous ensemble, en empruntant le chemin inverse.

Ils tombent alors sur le Dragon qui s'exclame :

- Que veux-tu encore, petite création rouge !

Zozo répondit :

M. Le Dragon, Je voudrais vous demander un souhait pour mes amis. J'ai utilisé le mien alors que j'étais tout triste, mais eux n'ont pas encore demandé de choses. Alors peuvent-ils avoir un souhait ?

Le Dragon rétorqua :

- C'est vrai qu'ils n'ont pas utilisé leurs souhaits !

(Se retournant vers les enfants)

- Que voulez-vous ?

Yasmina et Léo demandent à retourner dans leurs vies avec Zozo la mascotte et leurs maîtresses.

Le Dragon réalisa leurs souhaits.

Une fois de retour, les enfants qui sont restés à l'école ont préparé une fête pour le début des Jeux Olympiques.

Tout le monde danse et chante pour fêter les retrouvailles avec la mascotte et le début des JO.

Mascotte Zozo rejoint Paris à la fin de la fête pour ouvrir les festivités aux côtés des Athlètes.

# Il était une fois... En Grèce !

Histoire réalisée par les enfants de la classe de CM1 de Mme ROUQUETTE, CM2 de Mme AUMEDE et CM1 de Mme MIALET de l'école de Beauvoisin

Il était une fois en Grèce un athlète âgé de vingt-sept ans et prénommé Léonidas. Il était très musclé, courageux et petit. Léonidas avait les cheveux bruns et des yeux bleus. Il était déterminé à se battre sur un ring pour gagner la médaille d'or des Jeux Olympiques qui auraient lieu à Paris dans quelques jours.

Léonidas pratiquait la boxe dans sa ville natale à Athènes depuis plus de quinze ans. Ses atouts étaient la puissance, la force dans les bras et par-dessus tout il n'avait peur de rien. Léonidas était entraîné par Diagoras, qui était grand et qui avait les cheveux bruns et bouclés. Diagoras voulait que Léonidas obtienne la médaille d'or, médaille qu'il avait lui-même gagnée il y a seize ans. L'entraîneur ne se montrait pas toujours aimable, il mettait beaucoup de pression à son athlète pour l'encourager à donner le meilleur de lui-même.

Après cinq derniers jours d'entraînement intensif, Léonidas et Diagoras prirent le départ pour Paris. Ils arrivèrent au village olympique, rangèrent leurs affaires puis allèrent saluer tous les participants. Léonidas se rendit compte de la présence de Julien, son adversaire français. Ils ne s'appréciaient guère et redoutaient de se battre contre lui.

Léonidas était à la fois stressé et excité à l'idée de le combattre.

Dès le lendemain, Léonidas rejoignit la salle d'entraînement et monta sur le ring.

Alors qu'ils s'échauffaient, Julien et François, son entraîneur, arrivèrent à leur tour et montèrent sur le ring d'à côté. Ils se jetèrent des regards méfiants. François avait les yeux verts, des cheveux châtain, courts. Il paraissait immense avec son mètre 95 à côté de Julien, son jeune élève. Ce dernier était un bel athlète métis avec de beaux yeux marrons et un pansement sur le nez depuis son dernier combat.

Dans cette salle bruyante, la tension montait entre les deux sportifs. A la fin de l'entraînement, ils se croisèrent. A ce moment-là, Diagoras dit à Léonidas : « Tu ne vas pas perdre contre ce singe quand même ! » Le jeune boxeur jeta un

regard choqué à son entraîneur et devint rouge comme une tomate. Il avait envie de disparaître sous terre. Il n'osait pas regarder Julien. « Je vois que tu es toujours aussi intelligent, tu n'as pas changé depuis 16 ans ! » répondit François.

Les deux hommes se connaissaient très bien. François avait soupçonné Diagoras de tricherie lors de sa finale des JO 2008 à Pékin. Mais il n'avait jamais trouvé des preuves. Il rêvait que son élève gagne la médaille d'or pour se venger mais, au contraire de Diagoras, en respectant les valeurs Olympiques.

Le lendemain, Léonidas alla téléphoner à son tonton resté en Grèce pour des raisons familiales. Après avoir pris des nouvelles, il rentra dans sa chambre pour se reposer. Trois heures plus tard, il se réveilla ; puis il vit quelque chose de blanc sous sa porte. Il le ramassa et l'ouvrit :

“Ci tus me guagne minusse, ge feré de ta vi un enfer sinié Julin”

Léonidas était inquiet. Il alla voir Diagoras dans sa chambre avec la lettre. Ils allèrent se plaindre au CIO pour dénoncer Julien et son entraîneur. La sécurité leur demanda de voir la lettre. Il y avait trop de fautes d'orthographe pour un Français. Alors, ils appelèrent Julien et ils le convoquèrent immédiatement. Ce dernier se retrouva dans une salle avec un bureau, deux chaises et un commissaire. Julien était stressé et inquiet. On commença à lui poser des questions mais il ne savait pas comment se défendre. On le mit en garde à vue. Julien était angoissé. Il s'était entraîné si dur pour en arriver là. Ce dernier aurait voulu retrouver le coupable qui l'avait mis dans cette “galère”.

Quand François les informa, les amis de Julien écoutèrent attentivement ce qu'il leur dit. Ils furent surpris : Julien n'était pas comme ça ! Il était gentil et fort ! Soudain Mael, son meilleur ami, se rappela qu'il avait croisé Diagoras avec une enveloppe...

Pendant la garde à vue de Julien, les enquêteurs lui avaient demandé d'écrire le message sur une feuille et ils s'étaient rendus compte que ce n'était pas la même écriture. Julien

ne pouvait donc pas être le coupable car il savait écrire son prénom et il ne se dénoncerait pas lui-même.

Puis, les enquêteurs avaient demandé à tous les entraîneurs et les athlètes participants à la compétition de l'écrire également. A ce moment-là, François se souvint d'avoir reçu une lettre anonyme de menace ressemblant à celle reçue par Léonidas. Il en fit part aux enquêteurs qui avaient fait le lien entre cette affaire et une autre similaire datant d'il y a 16 ans.

Diagoras éveilla des soupçons auprès des enquêteurs car il ne se présentait plus aux entraînements et lorsque les enquêteurs s'adressaient à lui, il devenait de plus en plus inquiet et passait son temps à se défendre.

Une semaine plus tard, Diagoras était interpellé et mis en garde à vue. Il avoua être l'auteur des deux lettres. Il expliqua son geste car il ne pouvait concevoir que Léonidas se batte contre une personne de couleur.

Malgré l'emprisonnement de Diagoras, Léonidas voulut tout de même se battre contre Julien. A la fin du match, les deux joueurs formèrent un cœur avec leurs bras devant les photographes du monde entier. Ce fut un match qui marqua l'histoire des JO.



# Une partie de tir à l'arc

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Poulx, CLE de Caveirac et l'ALP de Bernis

Par un jour d'été, un centaure nommé Zeldo âgé de 17 ans se présente au bureau d'inscription des jeux olympiques. De sa grande taille, 2m10, Zeldo touche le plafond de l'accueil. Il se présente alors à l'hôtesse, vêtu d'un maillot de la fédération française des jeux olympiques 2024.

Derrière des cheveux courts, d'un noir assez clair, se cache des yeux bleu turquoise. Un pelage doux comme du coton et des sabots en guise de chaussures, qu'il a oublié dans sa terre natale, Marseille !

L'hôtesse lui donne alors son accréditation, mais l'averti qu'il ne pourra pas emprunter une voiturette pour se rendre au stade olympique. La voiturette est malheureusement trop étroite pour le physique hors norme d'un centaure.

Zeldo accepte cette décision, car celui-ci a su s'adapter à certaines discriminations durant sa vie.

De peur d'arriver en retard devant le juge arbitre de son épreuve, il se met à galoper à toute vitesse !

Lors de son chemin, il entend de plus en plus les cris du stade déchainé, se rapprochant de lui.

Soudain, une silhouette apparaît.

Un Lion de la longueur d'une limousine avec une crinière orange couleur flamme, s'avance alors vers lui. De par sa présentation, il s'avère que celui-ci est le juge : «

Juge : bonjour, je me présente, je m'appelle Aslan, je suis le juge, et le garant de la réussite de ce concours !

Zeldo : bonjour, enchanté, je m'appelle Zeldo, je suis ici pour participer à l'épreuve du tir à l'arc pour les jeux olympiques.

Aslan d'une voix grave et méchante lui dit : « désolé vous ne pourrez pas jouer car vous êtes un Centaure, vous êtes trop grand et trop large, le terrain n'est pas adapté aux chevaux.

Les juges lions ont le droit de participer à l'organisation, alors que les Centaures et les autres animaux n'ont pas le droit de jouer.

C'est de la discrimination !

Le juge ordonne à Zeldo d'aller dans les tribunes, pour assister à la compétition.

Celui-ci lui fait un geste en montrant la porte des tribunes.

Zeldo quitte alors le juge, et rejoint le premier rang des tribunes.

Cette nouvelle grosse épreuve lui rappelle un moment de son enfance. En effet, dans son passé, lors des cours de récréations, personne ne voulait jouer avec lui, du fait de sa morphologie. Toute sa vie se résume alors dans cette scène.

Zeldo se retrouve seul dans les tribunes, triste, dépité, vexé, humilié une fois de plus,

Il se remémore son enfance, difficile, faite de discriminations, de mépris, de regards méprisants, de moqueries, Zeldo est un centaure, énorme effectivement mais pourquoi serait-il éloigné de tout ? Il veut absolument participer à ces jeux olympiques.

Cette épreuve de tir, c'est toute sa vie, il s'entraîne depuis ses 6 ans, Allait-il une nouvelle fois subir cette discrimination ??,,,,,IMPOSSIBLE parce que lui et son équipe sont les meilleurs en tir à l'arc de tous les participants,

Zeldo décida de se battre et d'aller de l'avant !! Son regard fouilla tout le stade à la recherche d'un ami, quelqu'un avec qui parler, échanger pleurer

Il était hors de question de revivre tout cela !!

Aussitôt, il décida de manger un hamburger de centaures !! Un hamburger de Centaures est un régal rempli de vers de terre et de limaces, mmmmm un délice ça allait lui redonner de la force et le moral. Rien de tel qu'un hamburger de centaures pour se faire du bien et réfléchir,

Direction le fast food et commander un hamburger centaure,

Zeldo, avec son repas se dirige vers le parc, il cherche un endroit tranquille pour réfléchir, Et tout à coup, arrive, Nessusa, son amie centauresse, en pleurs :

Elle était tellement belle avec ses longs cheveux blonds et

semblait tellement triste car elle aussi ressortait du stade et d'avoir vu Aslan,

- Que se passe t'il Nessusa ?

- Je viens d'être interdite de l'épreuve de tir à l'arc dit-elle avec plein de larmes !!!!!

- Ah toi aussi, tu es trop grande, trop grosse, trop forte, trop toujours trop... finalement, ras le bol, je ne veux plus me laisser faire, j'en ai marre, je veux me battre contre ces discriminations,

- Viens avec moi, nous allons changer les règles de ces jeux olympiques, puisque nous n'avons pas le droit de rentrer, nous allons tirer nos cibles de l'extérieur,

Zeldo contacte quelques amis centaures et leur explique le problème afin d'attendre leur venue,

Nessusa n'en revient pas, elle est super contente de cette idée et aide Zeldo à contacter tous ses amis,

Quelques heures plus tard, le soleil est déjà bien couché et arrivent, Falcon, Jarod et Limina, tous amis centaures, prêts à combattre pour lutter contre cette injustice,

Zeldo leur explique, puisqu'ils n'ont pas le droit d'entrer dans le stade et de participer, ils le feront à l'extérieur !!!!!

Aussitôt dit aussitôt fait, place à l'entraînement, Falcon fabrique un arc beaucoup plus grand que les arcs habituels pour tirer sur plusieurs kilomètres

Ces amis se demandent s'ils ont bien fait, de contredire Aslan le lion juge, vont-ils quand même pouvoir participer ?

Jarod est le premier à s'entraîner, il va tirer et voir jusqu'où sa flèche va atterrir. Attention, il tire et sa flèche s'élance

Mon dieu jamais il n'aurait pensé tirer si loin, mais heureusement sa flèche atteint la cible dans les 100 !!!

Le cri est si fort qu'il retenti dans toute la ville les gens autour de lui s'inquiétaient et tout le stade s'affola.

Aslan ne sachant plus où donner de la tête, paniqua. Le stade

entier se vida d'un seul coup et tout le monde retourna se cacher dans sa maison.

La puissance du tir à réveiller un ogre géant qui dormait depuis des années dans le sous-sol de la ville, il n'était pas content et jailli du sol, c'est la grosse panique, le chaos dans le stade.

Mais Choupi, l'ogre n'était pas méchant, il aimait les gens, on l'avait juste dérangé pendant son sommeil. Il pleura de fatigue et les centaures ne craignant pas le géant partirent le consoler.

Zeldo lui dit : « nous sommes désolés de t'avoir dérangé pendant ton sommeil, c'est mon tir qui a retenti dans toute la ville, je n'ai pas eu le droit d'aller dans le stade pour participer au JO, avec mes amis nous avons donc décidé de faire notre propre compétition ici à devant le stade. »

Sur ces mots Choupi ne pleura plus et décida de les aider à participer aux JO dans le stade avec tous les autres concurrents.

Il les entraîna pendant plusieurs mois, pendant ce temps le JO ayant été reporté à cause des dégâts occasionnés par l'ogre, ils eurent le temps d'acquérir de la force et de confiance en leur capacité.

Le stade fut enfin réparé et les JO recommencèrent. Zeldo et ses compagnons, accompagnés de Choupi l'ogre décidèrent de retourner voir Aslan pour voir si maintenant ils pourraient participer à la compétition de tir à l'arc. Le lion effrayé par l'ogre décida de changer les règles de la compétitions

Zeldo argumenta : « toute ma vie j'ai subi des discriminations, toute ma vie j'ai raté des compétitions et des défis à cause de ma taille ! Mais le sport n'est-il pas pour rassembler les gens ? cependant nous n'allons pas le droit de participer à la compétition, nous le souhaitons tout comme les lions, les fées, les hippocampes et les moustiques ! Et Choupi notre ami et entraîneur nous encadrera pendant toute la compétition. »

Zeldo, Nussusa, Falcon, Jarod et Limina accompagnaient de

Choupi réussir à convaincre Aslan de participer aux JO avec tous les autres candidats.

Sur ces paroles Aslan, le juge lion n'eut d'autres choix que d'accepter les contestations des centaures. Il inscrit donc les centaures à la compétition de tir à l'arc avec regret.

La compétition s'enchaîne et les centaures éliminent un par un tous les autres concurrents, les spectateurs n'en reviennent pas. L'ogre est vraiment un super entraîneur.

Arrive le moment de la finale, tout le stade a le souffle coupé c'est l'équipe des centaures contre celle des léopards qui sont les cousins du lion Alsan, ce sont eux qui depuis des années remportent les JO. Les centaures sentent montrer la pression, mais pour Alsan il est inimaginable que Zeldo et son équipe de centaures remportent la médaille d'or. Il aurait trop honte et serait en colère. Mais voyant tout le stade encourager les centaures il n'accepta pas autant d'engouement. Il se remit en question et se rendit compte qu'en fait il reproduisait avec les centaures les moqueries que lui aussi avait subi plus jeune en tant que lionceau sans crinière, tous ses camarades d'école se moquaient de lui car sa crinière n'avait pas encore poussé, tous les soirs il pleurait en rentrant chez lui.

Du coup, il se mit à applaudir et encourager lui aussi les centaures, Zeldo et son équipe l'ont vu et lui sourit Zeldo, compris alors qu'il avait eu tort et que faire aux autres de la peine n'enlève pas celle que l'on a dans son cœur.

Le tir de Zeldo fut tellement magnifique que toute la foule du stade se leva en une ovation magnifique et immense retentit, l'ogre applaudit tellement fort que les murs du stade se mirent à trembler.

Même l'équipe des léopards applaudirent les centaures avec fairplay n'ayant pas pu faire mieux qu'eux ils ne remportèrent pas la compétition mais ils reçurent la médaille d'argent.

La foule en délire acclama l'équipe des centaures et Zeldo eu les larmes aux yeux de voir la médaille d'or autour de son grand et fort cou de centaure. Il se tourna vers son équipe et vers l'ogre pour les remercier car c'est grâce à l'équipe

qu'ils ont pu être là aujourd'hui.

Il se tourna aussi vers Alsan pour le remercier de leur avoir permis de participer à la compétition de tir à l'arc, depuis des années les centaures fut rejetés c'est le début d'une belle histoire entre tous autour du sport. Nous avons oublié nos différences et fait face avec force.

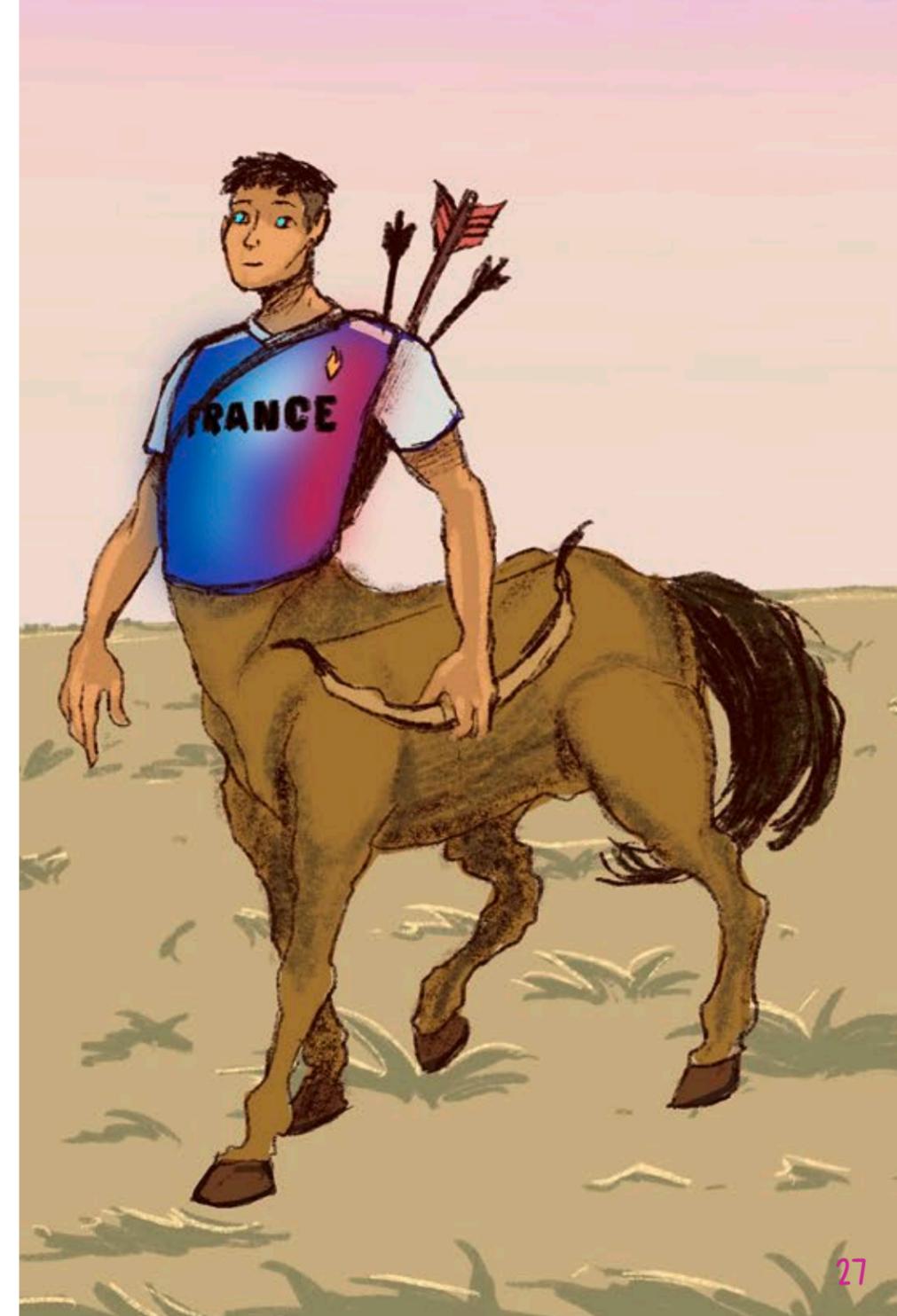
Sur ces belles paroles Alsan invita Zeldo, Nessusa, Falco, Jarod et Limina et même Choupi l'ogre à manger et faire la fête chez lui avec ses cousins les panthères pour fêter la victoire et leur réconciliation.

Alsan prit le temps d'expliquer à Zeldo pourquoi il avait réagi comme ceci et pourquoi il n'avait pas voulu qu'il participe à la compétition de tir à l'arc. Zeldo, est un centaure et les centaures ne sont pas rancuniers, ils sont gentils et compréhensifs. Il décida donc d'accepter l'invitation et de pardonner son erreur à Alsan.

La fête fut belle et pleine de rires, mais l'ogre encore très fatigué depuis qu'il avait été réveillé demanda s'il pouvait reprendre sa place et repartir se coucher près de sa famille endormi.

Tout le monde embrasse l'ogre et lui dire merci pour tout et l'ogre retourna s'endormir près de siens pour de longues années où peut être jusqu'au prochains jeux olympiques.

Morale de l'histoire : les différences sont une force et sans une faiblesse et aussi ne pas faire aux autres ce que l'on n'aimerait pas que l'on nous fasse.



# Le Nageur disparu

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Méjannes le Clap, de la classe de CM1/CM2 de Méjannes le Clap et de l'ALP de Cannes et Clairan

Nous sommes en 2024, les jeux olympiques se préparent dans le petit village de Méjannes le Clap situé dans les Cévennes.

En effet, le village a eu le privilège d'être terre de jeux et donc de pouvoir accueillir les sportifs pour leur entraînement.

Tout le monde ne parle que de cet événement, notamment dans la cour de l'école où tous les enfants étaient impatients de pouvoir rencontrer des sportifs de haut niveau.

Parmi ces enfants nous avons, Yohan, Sandra, Nell et Arsène 4 amis inséparables et très fans de sports, ils pratiquent d'ailleurs tous les quatre de la natation.

Depuis qu'ils savent que des sportifs seront accueillis dans le village, les 4 enfants espèrent pouvoir réaliser leur rêve ; pouvoir rencontrer Marc, Jack et Maxime trois nageurs très connus.

Cependant ils savent également qu'il ne sera pas évident et sûrement impossible de pouvoir les approcher étant donné que ces 3 nageurs ont vraiment beaucoup de fans.

Ils décidèrent donc de réfléchir à comment ils allaient bien pouvoir faire pour les rencontrer de très près.

Des milliers d'idées leurs passent par la tête, mais à chaque fois ils finissent par se dire que ça ne pouvait pas marcher. Jusqu'à ce que Yohan propose une solution ! Il proposa à ses amis de se faufiler sous le grillage derrière la piscine lors des entraînements nocturnes ce qui leur permettrait de rencontrer les trois nageurs à la fin de leurs entraînements.

Les 3 amis trouvent l'idée géniale, ils se donnent donc rendez-vous le samedi suivant afin de mettre leur plan à exécution.

Tout de noir vêtu, ils répètent plusieurs fois leur scénario avant de se rendre à la piscine, plus l'heure avant l'entraînement.

Ils se mettent donc en chemin et arrivent au grillage à l'arrière de la piscine et se faufilent sous le grillage.

Nell savait qu'il y avait un endroit où le grillage était cassé, elle avait entendu son père qui travaille au service technique

de la mairie le signaler au Maire.

Les camarades passent sous le grillage et se cachent dans les arbres. Ils sont tout excités de voir que leur plan fonctionne jusqu'à présent.

Au loin ils aperçoivent Marc et Jack qui commencent leur entraînement et se demandent où peut bien se cacher Maxime.

Tout à coup un homme se met à hurler « Au secours Au secours »

Apeurés, les enfants descendent de l'arbre et courent vers le vestiaire pour venir en aide à cette voix mystérieuse.

Les quatre enfants voient des taches de sang au sol, intrigués, ils proposent de les suivre lorsqu'ils arrivent face à un énorme trou dans le sol.

Les nageurs arrivent quelques minutes après les enfants et expliquent que Maxime était en retard à cause d'un rendez-vous et qu'ils sont sûrs que ce cri était bien le sien. En plus, il y a quelques jours, ils ont reçu des lettres de menace. La victoire assurée des trois nageurs dérange les autres équipes et Marc et Jack pensent que Maxime a été kidnappé pour les empêcher de participer aux compétitions.

Yohan, Sandra, Nell et Arsène sont prêts à tout pour sauver leur idole.

Ils ne craignent pas de se lancer dans le tunnel, tandis que les deux nageurs préfèrent appeler les secours plutôt que les suivre dans ce sombre trou.

Les enfants voient deux gardiens assommés, allongés au sol dans l'entrée de la piscine. Ils prennent sur les vigiles les talkies-walkies et une lampe torche et décident de descendre par l'échelle dans ce trou pour sauver Maxime.

La grotte est effrayante, il y a plein d'araignées velues et d'autres insectes. Les enfants avancent et sont face à deux tunnels. Yohan propose au groupe de se séparer pour ne pas perdre de temps.

Ils se répartissent en deux équipes : Sandra et Arsène partent à droite, tandis que Nell et Yohan prennent le

tunnel de gauche.

Grâce à leurs talkies-walkies, ils pourront continuer de communiquer ensemble tout en s'enfonçant dans les tunnels.

Sandra et Arsène marchent et se retrouvent face à une rivière de lave ! Que fait cette rivière de lave dans cet endroit ? Bizarre...

De leur côté, Nell et Yohan avancent mais comprennent qu'ils tournent en rond car cela fait plusieurs fois qu'ils voient un même rocher en forme de rhinocéros. C'est certainement un piège des ravisseurs !

Les enfants s'appellent grâce aux talkies-walkies et Nell et Yohan expliquent qu'ils sont dans un cul-de-sac. Ils rebrousse donc chemin pour rejoindre Sandra et Arsène.

Une fois rejoint, les quatre amis se demandent comment passer cette fameuse rivière ! Il n'y a pas d'autre option pour retrouver leur idole, le ravisseur est forcément passé par là !

Très courageux, ils s'approchent de la lave et découvrent que la température n'est pas aussi élevée, que prévue même celle-ci est plutôt basse. Yohan, qui portait une casquette, la jette dans la rivière et découvre qu'elle ne brûle pas au contraire elle se met à flotter. Mais, les enfants ne peuvent quand même pas traverser car il y a beaucoup trop de courant. En observant autour d'eux, ils aperçoivent qu'un simple vidéo-projecteur simule cette rivière. Ils la traversent donc d'un seul pas.

Sandra montre au loin de drôles de cailloux sur le chemin, avec l'aide des trois amis, ils réussissent ensemble à les déplacer pour se frayer un chemin. C'est sûr ensemble, on est plus fort ! Un grincement assourdissant retentit et une grande plateforme descend du mur opposé pour se transformer en pont-levis. Les enfants sont plein d'espoir !

Ils s'agrippent aux cordes et traversent le pont. Ils se retrouvent maintenant face à un grand mur de rochers. Ils l'escaladent en évitant les pièges et les prises coupantes. Une fois arrivée en haut, ils voient une grande porte en bois ornée de métal et de pics tranchants.

Ils hésitent à entrer et ont peur. Mais leur curiosité et leur courage surpassent la peur. En poussant la porte légèrement, elle s'entrouvre...

ALP Cannes

Elle laisse apparaître une grande pièce plongée dans une obscurité totale, les 4 amis essaient d'éclairer cette salle avec leur lampe torche mais n'osent pas rentrer.

C'est peut-être un piège. Mais au loin, ils entendent des plaintes et des bruits sourds suivis de deux grosses voix qui répètent sans cesse « tais toi » reste silencieux.

Les enfants se concertent alors, il faut absolument rentrer dans cette pièce. Mais pour cela il faut faire diversion pour ne pas se faire repérer.

Yohan propose alors d'essayer de se faufiler dans la salle mais à plat ventre pendant que ses amis font un peu de bruit dans le couloir pour attirer l'attention des ravisseurs. Ils sont tous d'accord pour lancer leur plan.

Yohan s'allonge et rampe doucement à l'intérieur de la salle, il a plutôt peur, il ne sait pas où il va et si il y a des obstacles. D'un coup ses amis commencent à faire du bruit en criant parlant fort. Les ravisseurs alors alertés par ce bruit se dirigent vers la porte. Yohan a très peur car il est allongé au milieu sans trop savoir où il est et en plus il entend les voix et les pas des ravisseurs se rapprocher rapidement. Il essaie de ramper au plus vite pour s'éloigner d'eux. Il a très peur.

Les ravisseurs passent juste à côté de lui sans le voir et passent la porte pour trouver l'origine des bruits. Yohan continue de ramper en essayant de se repérer aux plaintes qu'il entend. Il avance doucement, les secondes paraissent être des minutes. Il finit par buter contre une sorte de mur mais en touchant avec ses mains il s'aperçoit que c'est un escalier. Les plaintes viennent du haut de ces escaliers il y est presque.

Tous à coup il entend du bruit vers la porte avec des cris, les ravisseurs reviennent.

« Bande de petits morveux, vous pensiez nous bernier et

vous échapper aussi facilement »

« vous allez rejoindre notre otage de marque et rester enfermés ici jusqu'à la fin des jeux olympiques »

Yohan décide alors de se lever et d'essayer de se cacher au plus vite mais il se retrouve piégé lorsque la lumière s'allume et qu'il se retrouve devant les ravisseurs qui tiennent deux enfants par le col

« Tiens donc voilà un autre petit rat »

Yohan surpris est tétanisé devant ces grands gaillards.

Il aperçoit deux de ses amis, il y a Neil et Arsène mais où est donc Sandra.

Les ravisseurs au nombre de trois, attachent et bâillonnent les enfants dans un coin de la pièce.

Les enfants aperçoivent alors Maxime attaché sur une chaise avec un bâillon sur la bouche.

Les ravisseurs se posèrent autour d'une table et discutèrent, entre eux, ils rigolaient, plaisantaient, mangeaient, buvaient, bref ils se préparaient à rester là un bon bout de temps.

Les trois enfants échangeaient des regards mais ne pouvaient pas communiquer entre eux. Ils étaient désespérés. Comment faire pour se sortir de cette situation.

Ils avaient beau essayer de dénouer leurs liens ou faire tomber leurs bâillons mais sans succès.

Le temps paraissant tellement long. Ils se sentaient si impuissants.

Ils commençaient à se résigner. Lorsque par un pur hasard. Neil jeta un regard vers la porte et aperçu Sandra qui lui sourit et lui faire des signes de ne pas faire de bruit.

Neil essaya de prévenir ses copains, enfin une lueur d'espoir après toutes ses heures à attendre.

Les trois amis décidèrent de faire un peu diversion pour attirer l'attention des ravisseurs et les détourner de la porte.

Les trois enfants commencèrent à s'agiter sur leur siège,

à crier sous leur bâillons, et faire un maximum de bruit. Au début, les ravisseurs leur criaient de se taire et de se calmer sinon ça allait mal tourner pour eux. Mais les enfants continuaient de plus belles. A force de perspicacité, les ravisseurs finirent par se lever et venir les voir.

« Bon les petits comiques puisque ne voulaient pas vous calmer, on va vous le faire pour vous, direction la petite cave, au moins on ne vous entendra plus.

Chaque ravisseur souleva les enfants avec leur chaise pour les transporter directement dans la pièce à côté.

Tout se déroula ensuite très vite, plusieurs personnes entrèrent dans la cave en criant et tous armés de lampes torches puissantes et de pistolets...la police !!!!

Les ravisseurs furent tellement surpris qu'ils ne purent pas réagir et furent capturés aussitôt.

Les enfants furent alors délivrés et maxime aussi.

Sandra et les deux autres nageurs vinrent vers eux. Ils étaient toutes et tous heureux de se retrouver.

Le petit groupe d'amis fut félicité et remercié par la police

pour leur courage.

Les trois nageurs enfin réunis, les remercièrent aussi et leur offrirent un pass infini pour assister à leur entraînement et à toutes les épreuves de natation des jeux olympique.

Les enfants étaient si heureux d'avoir rencontrés leurs idoles mais aussi d'avoir pu aider à secourir Maxime.

Cette aventure resterait la plus cocasse de toute leur vie.



# Maya, une basketteuse paraplégique

Histoire réalisée par les enfants de l'école Jean Jaurès de Pont Saint Esprit, du centre social des Milles Couleurs de Nîmes et de l'ALP Roger Leenhardt de Calvisson



Voici l'histoire d'une fille appelée Maya qui a 14 ans. Elle a eu un accident à ses 12 ans et du coup elle est paraplégique mais elle a toujours voulu continuer le basket. Elle en a fait pendant un an à ses 9 ans et à 11 ans, elle a été acceptée aux JO 2020 mais dans l'année qui a suivi, elle a eu un accident de voiture avec sa famille qui partait à un parc, en se disputant en voiture. Cela l'a disqualifié des JO 2020. Elle n'a jamais renoncé, c'était son rêve mais tout le monde la discriminait et à chaque coup, elle perdait espoir même si au fond d'elle, elle avait toujours l'intention de poursuivre

son rêve. A l'école tout le monde la regarde de haut en bas et de droite à gauche. Elle est de plus en plus regardée. Elle repense à son accident et se dit « pourquoi est-ce que je me suis énervée ? je me suis bagarrée et mes parents se sont disputés alors que c'était une belle journée ». Elle a renoncé face aux objectifs de 2020 mais garde son espoir pour s'inscrire en 2024. Il y a un groupe de garçons qui se moque d'elle et la harcèle et elle n'est pas capable de partager ses besoins et ses blessures, elle les laisse dans son cœur. Elle n'a même pas d'amis, elle en avait avant mais

après son accident ils l'ont abandonnée mais elle s'en sort toute seule. La maîtresse se sent mal pour elle et veut l'aider.

Alors la maîtresse a décidé de convoquer les parents de Maya pour discuter avec eux et essayer de trouver une solution. Elle a expliqué que leur fille se sent triste et seule.

Pendant la réunion, la maîtresse a posé des questions à Maya et à ses parents pour savoir si elle avait une passion comme la cuisine, le dessin, le théâtre, le sport... Et c'est là que Maya a dit qu'elle a une passion pour le basket et qu'elle devait participer aux JO de 2020.

La maîtresse, très surprise d'entendre cette nouvelle, lui a proposé de lui faire découvrir un sport adapté à son handicap : le basket fauteuil.

La maîtresse a montré une vidéo de ce sport aux parents et à Maya et leur dit que ce serait un moyen pour elle de se faire des amis et aussi pour qu'elle se sente bien.

Et surtout qu'il existe les jeux paralympiques.

Les parents et sa maîtresse ont vu que Maya regardait la vidéo attentivement et avec un grand sourire.

Elle a donc proposé de contacter un club de sport qui pratique le basket fauteuil mais les parents ont dit à la maîtresse qu'ils allaient d'abord en parler avec Maya à la maison.

Maya est heureuse à l'idée de penser à refaire du basket mais elle est un peu inquiète car elle ne connaît personne et à peur d'être encore harcelé.

Ses parents cherchent un club où il y a du basket fauteuil, ils ont rendez-vous dans quelques jours, pour que Maya fasse un essai et rencontre l'équipe. A son arrivée Maya n'est pas très bien, l'entraîneur lui parle et lui propose de jouer un peu avec l'équipe.

Tout le monde la conseille et l'aide à comprendre comment on joue au basket fauteuil. Maya était très forte au basket avant son accident prend de l'assurance et arrive à bien jouer. A la fin de la partie Maya est contente car l'équipe est très gentille avec elle et tous sont handicapés comme

elle. Mais elle ne sait pas trop, quelque chose l'embête, le capitaine de l'équipe qui est le fils de l'entraîneur n'est pas très gentil, elle sent qu'il ne l'aime pas trop. Ses parents lui proposent de venir plusieurs fois avant de prendre une décision, parce que c'est une bonne équipe, c'est l'équipe « La panthère noire ».

Après plusieurs semaines Maya se sent à sa place dans l'équipe et s'est fait beaucoup d'amis, elle joue de mieux en mieux, elle est très forte, Léo le fils de l'entraîneur est un peu jaloux parce que son père a dit à Maya que si elle continue en ce sens elle pourra être sélectionnée dans l'équipe pour participer aux jeux paralympiques de Paris qui est au mois d'août et septembre 2024.

Maya s'entraîne beaucoup, elle fait même de la musculation pour être plus forte avec ses bras, elle mange équilibrée pour avoir de la force et être en bonne santé, son entraîneur la fait jouer dans beaucoup de match, il est tellement content parce qu'elle joue bien qu'il la met capitaine de l'équipe des jeux paralympiques.

Ses parents l'encouragent, ils la soutiennent, Maya veut montrer que les personnes handicapées ne sont pas nulles mais plutôt des courageuses qui forcent leurs destins.

Les enfants de son école regrettent de s'être moqués d'elle. Ils sont un peu gênés d'avoir dit qu'elle était nulle et qu'elle devrait aller dans une école d'enfants porteurs de handicaps.

Ils veulent maintenant être son ami. Elle propose à ses amis de venir au match de sélection des jeux paralympiques. Ils sont super heureux d'aller la voir, ils l'encouragent avec des banderoles, ils crient Maya, Maya.

Ils ont des panneaux qu'ils soulèvent au-dessus de leur tête en forme de son prénom.

Si l'équipe « La panthère noire » gagne elle sera qualifiée pour les jeux paralympiques 2024 sinon l'aventure s'arrêtera là.

Bonne chance Maya !

# Les jeux de Zootopia

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Montpezat, CLE Chante Coucou et du centre de loisirs d'Aigues-Mortes

Il était une fois un pays fantastique nommé Zootopia. Dans ce pays vivent des milliers d'animaux en toute harmonie. Notre histoire en concerne un en particulier. Il s'agit d'un jeune taureau de 10 ans.

Il fréquente l'école primaire des Champs sauvage, il est en classe de 6<sup>ème</sup> barrière, il s'appelle Dédé. Il est grand plutôt costaud, il porte de grandes cornes pointues, il est souvent vêtu d'une tunique blanche, d'une ceinture blanche, d'un pantalon bleu et de chaussures vertes.

Il a deux meilleurs amis, un chien prénommé Salto et une panthère noire nommée Shaa.

Notre ami n'aime pas vraiment l'école car il faut travailler, il préfère largement les récréations et surtout le sport et encore plus le tennis. C'est son sport favori il adore le regarder à la télé et suit la carrière de plein de champions, c'est une vraie passion pour lui.

Il adore jouer avec ses copains, et comme il adore ce sport et qu'il s'entraîne tous les soirs en rentrant chez lui il est le plus fort de son école.

Depuis la rentrée des classes il a fait plein de matchs amicaux avec ses amis et les a tous battus les uns après les autres. Il ne reste qu'une personne dans son école qu'il n'a pas encore pu battre c'est son instituteur.

Un jour qu'il discutait avec ses amis Salto et Shaa, Dédé se vantait d'être le meilleur de toute l'école au tennis, et il se raillait un peu des autres et tous, en faisant preuve d'un peu trop de zèle et en étant trop imbu de lui-même. Son comportement ne plaisait pas du tout à ses amis.

Le maître qui ne passait pas loin, surpris cette discussion, il fut plutôt choqué de constater que Dédé fasse preuve d'autant de prétention. Il intervint alors dans la conversation pour lui faire comprendre que ce n'était pas correct de se moquer des camarades et surtout de faire preuve d'autant de prétention.

Dédé le regarda avec un peu de mépris, ce qui énerva le maître. Pour tempérer Dédé, il décida alors de lui lancer un

défi, un match l'un contre l'autre à la prochaine récréation. Dédé fit un sourire et accepta, sûr de pouvoir battre le maître et surtout devant tous ses amis et toute l'école.

Une fois le temps de classe passé, la récréation arriva et toute l'école se regroupait autour du terrain de tennis pour assister à ce match inédit. Certain soutenait Dédé mais la majorité était pour le maître.

Les deux joueurs entrèrent sur le terrain pour commencer ce match, Dédé était confiant et sûr de lui.

Malheureusement pour lui, ce match fut le plus dur de toute sa vie, il courrait partout, n'arrivait pas à rattraper les balles, il était épuisé et très encolère. Le résultat fut sans appel, il perdit ce match en deux sets. A la fin du match, le maître ne dit rien et s'éclipsa dans sa classe sans un mot.

Dédé était abattu, lui qui se croyait le plus fort il venait de connaître une sacrée défaite, il était triste, vexé et surtout très déçu. Les jours suivants il restait dans son coin, sans parler à personne ni même participer à quoi que ce soit, et ne voulait plus jouer au tennis, il ruminait.

Le maître s'en aperçut et compris de suite la raison de son comportement. Il esquissa un sourire mais ne lui dit rien.

Quelques jours après, en arrivant à son école, Dédé remarqua un attroupement près du panneau d'affichage de l'école, les enfants lisaient attentivement une affiche. Dédé s'approcha pour la lire à son tour.

Il fut alors stupéfait, sur celle-ci était écrit :

« Grand tournoi annuel de tennis de l'école

Les inscriptions sont ouvertes à toutes et tous

Le ou la gagnante affrontera en finale le maître

Le vainqueur de ce match remportera la raquette d'or et un billet pour participer aux sélections juniors pour les prochains jeux olympiques qui se dérouleront dans la grande ville de Kigloom »

Dédé se figea d'un coup, c'est comme si un de ses plus

grands rêves se réalisait, mais il fallait tout de même battre le maître et cela lui faisait peur.

Tous ses camarades s'attroupèrent autour de lui pour l'encourager et le pousser à s'inscrire.

Il hésitait jusqu'à ce que ses amis lui proposent de l'aider à s'entraîner encore plus pour arriver à battre leur maître. Dédé pris alors conscience qu'il n'avait pas été sympa avec eux et surtout qu'il avait fait preuve de prétention et de suffisance envers eux alors qu'eux étaient là pour l'aider.

Il les regardait tous un à un et leur dit :

« Je m'excuse pour tout ce que je vous ai dit et pour mon comportement, et je vous remercie d'être toutes et tous là pour moi..... »

« Je vais tout faire pour m'entraîner dur et gagner pour vous. »

Ces amis le félicitèrent et se rassemblèrent autour de lui pour le congratuler

Il ne restait plus qu'un mois à Dédé pour s'entraîner le plus dur possible et espérer décrocher ce billet pour les sélections.

Tous les jours pendant 1 mois Dédé s'entraîne pour essayer de battre son maître, à des moments le moral est très bas il perd confiance mais arrive toujours à redresser la tête pour atteindre son objectif.

Plus les jours passent plus la motivation de Dédé est forte, mais le stress est toujours présent quand l'idée de perdre lui traverse l'esprit.

Ses amis sont là pour le soutenir et l'encourager. Plus les jours passent, plus Dédé est stressé à l'idée de perdre contre son maître et de décevoir ses amis.

Deux jours avant le fameux match Dédé se sent prêt et motivé pour gagner.

Ses amis ont hâte d'assister au match et croient à 100 % à la victoire de Dédé.

Ça y est, c'est le jour J.

Dédé se lève tôt pour se préparer, il prend toutes ses affaires et part pour l'école.

Sur le terrain de tennis Dédé regarde autour de lui et ne voit pas ses amis, déçu il perd espoir.

Peu de temps avant le début du match, au loin des voix crient « allez Dédé, on croit en toi ! tu es le plus fort ! »

Ses amis arrivent, prennent place au bord du terrain afin de voir le match le plus près possible et sortent des banderoles d'encouragement et de motivation pour Dédé.

L'atmosphère est tendue, il n'y a pas un bruit personne ne parle et le match commence, Dédé se concentre pour rattraper les balles du maître, c'est compliqué pour lui mais il s'accroche il ne lâche rien

Les échanges sont d'une rare intensité, les 2 joueurs se rendent coup pour coup sans qu'un des deux n'arrive à prendre le dessus sur l'autre, le match est très tendu et la tension est palpable sur le terrain.

Le jeu est serré, le public ne parle plus, ce dernier échange peut être décisif pour Dédé, ses amis se tiennent tous, ils stressent, quand tout à coup le maître n'arrive pas à rattraper la balle que Dédé lui envoie.

« Youpi, tu es le plus fort ! On savait que tu allais gagner même si le maître est très très fort, on avait tous une grande confiance en toi

C'est avec le sourire que les deux adversaires se serrent la main et se félicitent.

Le maître félicite Dédé pour ce match et lui glisse à l'oreille « nous viendrons te supporter à Kigloom »

Dédé a repris confiance en lui. Il a compris maintenant que pour se dépasser il faut s'entraîner et que plus il fournit d'effort et de travail, plus il aura des chances de remporter la victoire lors des sélections des prochains jeux olympiques de Kigloom.

# Les jeux de Zootopia (suite)

Histoire réalisée par les enfants du CLE de Montpezat, CLE Chante Coucou et du centre de loisirs d'Aigues-Mortes



Alors sans relâche, il s'entraîne. Après l'école, pendant la récréation et même les Week-ends. Ses amis sont toujours là, des fois tous ensemble et parfois tour à tour pour l'aider à progresser. Salto et Shaa, ses deux meilleurs amis, eux, ne ratent pas une seule séance ! Coûte que coûte ils sont à ses côtés.

Il est arrivé que Dédé, durant ses matchs amicaux avec ses amis, reprenne de mauvaises habitudes en se vantant à nouveau d'être le meilleur. Il était tellement content et motivé qu'il se laissait dépasser par ses émotions. Mais, contrairement à avant, il ne se moquait plus de personne. De toute manière, ses amis ne lui laissaient rien passer et le ramenaient vite à la raison.

Chez lui, il ne ratait aucun match à la télévision. Il observait attentivement les techniques de ses champions préférés afin de tenter de se les approprier. Et tous les soirs, il regardait fièrement avant de s'endormir sa raquette d'or, son premier trophée, que son père lui avait accroché sur le mur en face du lit. Il pouvait ainsi faire de beaux rêves dans lesquels il était consacré champion des jeux de Kigloom et gagnait le grand prix.

Le premier jour des sélections était enfin arrivé.

Dédé se tenait prêt à débiter le tournoi. Il était en forme, il était bien équipé. Il avait bien dormi la veille, même si l'excitation l'avait conduit à s'endormir un peu plus tard que d'habitude. Et surtout, il avait bien mangé au petit déjeuner pour prendre un maximum de force et d'énergie pour le reste de la journée. Tout annonçait à Dédé que la victoire était à portée de main.

Ils étaient 40 participants venus de différentes écoles de Zootopia. Le tournoi était calculé comme suit :

« Jour 1 : premier tour avec 20 matchs simples

Jour 2 : deuxième tour le matin avec 10 matchs simples et l'après-midi quart de finale avec 5 matchs simples

Jour 3 : demi-finales le matin avec 2 matchs simples et l'après-midi finale ! »

Dédé n'en revenait ! « Ça c'est de la compétition ! » se disait-il. Malgré le stress, il était fasciné par cette impressionnante organisation et se languissait d'y participer.

Il jouait au douzième match. Ça lui laissait largement le temps de se faire une idée sur le niveau des concurrents.

A vrai dire, il y avait de tout, des bons, des moins bons et des meilleurs.

Il fut appelé au micro ! Avant de se présenter sur le terrain, Dédé est vivement encouragé par sa famille, ses amis et même son instituteur qui s'est déplacé exprès pour le soutenir.

Son adversaire semble redoutable. Il s'appelle Bruno. C'est un ours plutôt costaud et sûr de lui qui lui fait face. Dédé est un peu abattu mais il ne compte rien lâcher !

Le match se révèle finalement très facile et la victoire se fait rapidement. Bruno a beau être grand et fort, il est aussi très lent. Il ne court pas assez vite pour toucher les balles que Dédé lui lance et même si ses frappes sont puissantes, elles sortent souvent.

Le lendemain, pour le deuxième tour, Dédé joue lors du troisième match. Il se retrouve face à un singe. Pas très grand et qui n'a pas l'air très malin. Il se nomme Coco.

Dédé se dit que ce match comme le précédent devrait se gagner aisément mais il n'en était rien. Une fois la partie commencée, Coco était devenu très vif et agile. Ses pirouettes et cabrioles l'amenait sans trop de peine d'un bout à l'autre du terrain. Dédé du lutter terriblement pour ne pas perdre haleine. Heureusement pour lui, Coco se déconcentrait vite, ce qui permit à notre cher taureau de finir par le battre.

A peine eut-il le temps de souffler un peu, de manger son sandwich tout en repensant à ses matchs passés, que Dédé devait rencontrer son nouvel opposant.

Un joli poney du nom de Luna (car elle avait une tâche en forme de lune sur le front) l'attendait. Dédé avait décidé de ne pas se fier à l'impression qu'elle lui donnait. Il avait raison.

Son jeu était équilibré et très bien rythmé. Elle était aussi forte qu'adroite. Le match était très agréable pour Dédé car il y avait du défi sans trop de danger. Et puis Luna était très amicale et faisait preuve d'un fairplay incroyable.

« Quel plaisir ! » pensait notre ami.

Le jeu dura assez longtemps et fut serré jusqu'au moment où Luna finit par commettre des erreurs dues à la fatigue. Dédé avait plus d'endurance qu'elle. Ils se saluèrent respectueusement et se promirent de faire une revanche à l'occasion.

Après ses deux jours intenses passés, Dédé était quelque peu chamboulé. Il se demandait bien ce qui l'attendrait pour les demi-finales et contre qui pourrait-il bien se retrouver : Ferdinand, un autre jeune taureau très compétitif, Sahara la gazelle aussi rapide que l'éclair ou bien, Foxy le renard rusé par nature. Il redoutait les trois participants mais il savait qu'il était inutile de s'en inquiéter davantage car, il s'était très bien entraîné puis, il s'en était très bien tiré jusqu'à présent. Enfin, il ne devait pas se laisser guider par ses premières impressions. Les derniers matchs le lui avaient bien prouvé.

On y est, dernier jour de sélections. Dédé devra donc affronter Ferdinand.

Dédé est motivé malgré les moqueries lancées par son adversaire pour le blesser et l'énerver.

Juste avant de s'élançer, il sent une main se poser sur son épaule. C'était l'instituteur qui lui donna un dernier conseil :

« Depuis notre duel, tu en as fait du chemin. Tu as travaillé dur pour arriver jusqu'ici. Tu ne t'es pas contenté de ce que tu savais faire. Tu as su fournir des efforts, tu as grandi dans ta pratique et tes idées. Tout ça te garantira une victoire quelle qu'elle soit. Je suis fier de ce que tu as appris en quelques mois et j'ai confiance en toi. Tout va bien se passer. Reste calme et concentré. Rappelle-toi seulement que peu importe le résultat, le principal c'est de jouer avec passion et détermination. »

A ces mots, Dédé était reboosté. Il n'aurait jamais pu imaginer

que ces mots, sortis tout droit de la bouche de son instituteur le toucheraient aussi profondément.

« Peu importe ce qui arrivera, je ferai tout pour l'emporter car je vais tout donner et ça je vous le promets ! »

La partie commença.

A l'inverse de ses prédécesseurs, Ferdinand était bien l'opposant auquel il s'attendait.

Il employait un jeu brutal qui poussait sans cesse Dédé à commettre une faute. Dédé s'est revu en lui, il y a quelques temps en arrière quand, face à ses amis il faisait preuve d'autant de prétention et de moqueries. Mais, il n'avait plus cette même mentalité aujourd'hui. C'est pourquoi, malgré les revers impitoyables de son adversaire, il ne se laissera pas tenter et continuera à jouer avec respect.

Ferdinand devint de plus en plus agressif. Dédé fut mis à rude épreuve mais ne flancha pas. Il se rappela aussitôt les mots de son instituteur et resta calme et concentré.

Chaque échange était une bataille acharnée. Le match était palpitant, le public se tenait en alerte. Pour chaque point perdu, Dédé sentait le poids de la défaite peser sur ses épaules mais il tient bon jusqu'au dernier point lorsque, malheureusement, la victoire lui échappa.

Dédé ressentit une pointe de déception. Il garda la tête haute cependant et trouva la force de sourire car il fallait bien avouer que son concurrent était très fort voir même plus fort que lui. Dédé n'hésita pas à reconnaître la tactique de jeu ainsi que le talent de Ferdinand.

Entouré de ses amis, de sa famille et de son instituteur qui le félicitèrent pour sa bravoure, il accepta la défaite avec dignité.

Aussi, même si cela l'écartait des sélections. Même si cela l'éliminait aux portes de la finale et ne lui permettrait donc pas de concourir aux jeux olympiques de cette année, il savait qu'il avait donné son maximum comme promis. Il avait appris de précieuses leçons sur ses faiblesses et sur ce qu'il devait travailler pour atteindre un plus haut niveau.

Ce tournoi lui servira de motivation pour s'améliorer encore plus dans le futur. L'année prochaine, c'est décidé, il intègrera un club de tennis pour se perfectionner et se dépasser. Car pour les prochaines sélections des jeux de Kigloom, il reviendra et cette fois-là, soyez en sûrs, plus fort que jamais, prêt à conquérir le tournoi !

« Dans le jeu de la vie, chaque défaite est une leçon pour mieux se relever ».

# Le match de foot

Histoire réalisée par les enfants de l'école Roger Leenhardt de Calvisson

Il était une fois un joueur de football, Maël Rougier, très doué dans son poste d'attaquant de l'équipe de France. Il avait remporté neuf fois le ballon d'or car sa carrière de professionnel commença très tôt. C'était quelqu'un de très gentil.

Un matin, alors qu'il buvait son café, il entendit sur les ondes de Chérie FM que le match de football féminin, prévu dans la soirée à la télévision, était remplacé par la diffusion de Roland Garros. Pour lui, c'était injuste !

Une injustice qu'il se devait de réparer. Il décida alors d'organiser une rencontre surprise entre son équipe de garçons et celle des filles, avec l'intention de diffuser le match de football en direct.

Il prit alors son téléphone... Bip... Bip... Bip...

« - Allo ?

- Oui, bonjour, c'est Maël Rougier. Est-ce que c'est bien Clara Buvard au bout du fil ?

- Oui c'est bien moi. C'est à quel sujet ? demanda la joueuse.

- J'aimerais te proposer de faire un match qui sera retransmis à la télévision. J'ai entendu ce matin à la radio que votre match ne serait pas être diffusé ce soir !

- Ah bon ?! Je n'étais pas au courant... répondit Clara, toute triste

- C'est pour ça que j'ai eu cette idée. Je te propose de faire jouer ton équipe contre la mienne, samedi 18 avril à 18h au stade de France. Il y aura des journalistes du monde entier, des spectateurs avec un stade plein à craquer et des caméramans pour diffuser le match en direct. C'est l'occasion de montrer que vous êtes très fortes !

- Oh oui, j'accepte avec plaisir ! Je préviens mon équipe... » dit-elle tout excitée.

L'équipe de Clara accepta de faire le match. Quant à l'équipe de Maël, quelques joueurs n'étaient pas très favorables de crainte de se faire humilier en cas de défaite ! Mais Maël insista et réussit à les convaincre.

Quand le Maire de Paris apprit la nouvelle le jour J, il se mit en colère : d'après lui, des filles n'avaient rien à faire sur un terrain de foot, encore moins sur « son » stade de France. Il appela immédiatement l'arbitre central, Roberto Santiago, pour conclure un marché :

« - Allo Roberto ? Bonjour, ici le Maire de Paris...

- Bonjour Monsieur le Maire.

- Je vous appelle au sujet du match de ce soir. C'est scandaleux ! C'est impensable qu'une équipe féminine joue sur le terrain.

- Désolé, mais je ne suis pas de votre avis, les filles ont le droit de jouer elles aussi !

- Hmm... Je vous propose un marché : si vous acceptez de faire de ce match une humiliation pour les filles, je vous offre la somme de 10 000 euros.

- Ce n'est pas dans mes habitudes de faire ce genre de choses, monsieur le Maire...

- Et pour 100 000 euros ?

- Marché conclu. »

Mathis, un des joueurs de l'équipe de Maël, passant par-là, vit le Maire au loin et voulant s'approcher pour le saluer, il entendit toute la conversation. Il n'en crut pas ses oreilles ! Il décida d'appeler Maël.

« - Maël, Maël, le Maire a soudoyé l'arbitre ! il lui offre 100 000 euros pour faire en sorte qu'on gagne le match contre les filles.

- Mais nooonnn ! Maël était abasourdi !

- Mais si, je te jure, j'ai enregistré la conversation ! et Mathis rajouta : après, on est sûr de gagner !

- Oui, mais moi, je préfère gagner à la loyale ! Le match commence dans une heure est trois quarts d'heure, rends-toi au stade, j'en informe Clara. »

Vingt minutes plus tard, Maël, Clara et Mathis se réunirent

tous les trois dans un endroit à l'abri des regards pour discuter du match qui s'annonçait truqué. Ils décidèrent de laisser la 1<sup>ère</sup> mi-temps passer afin de voir si Roberto Santiago donnait réellement l'avantage aux garçons.

« Bonjour à toutes et à tous, nous sommes réunis ce soir pour assister au match de l'équipe de France féminine et masculine ! C'est un match spécial car cette rencontre est mixte et diffusée pour la première fois à la télévision ! »

Le coup de sifflet retentit ! La partie était serrée mais les garçons dominaient avec l'aide de l'arbitre central. A la fin de la première mi-temps, le résultat fut sans appel : les garçons gagnaient 2-0. Les filles étaient à la fois tristes et enragées, elles ne comprenaient pas l'arbitrage.

À la mi-temps, les trois joueurs se retrouvèrent à nouveau au même endroit et appelèrent Roberto Santiago.

« - Monsieur Santiago, nous savons que vous allez nous faire gagner. On connaît toute l'histoire, ça ne sert à rien de nous le cacher ou de nous mentir.

- Euh pas vraiment...

- Arrêtez ! On a enregistré l'appel téléphonique !

- Oui, c'est vrai, j'avoue, le Maire m'a donné 100 000 euros. Il veut que les filles perdent et ne trainent plus sur les terrains de foot !

- Écoutez, vous allez arbitrer cette seconde mi-temps dans les règles du sport, sinon nous diffuserons l'enregistrement ! Nous tiendrons notre promesse aux filles de jouer à la loyale ! ».

Des agents du maire qui passaient par là entendirent toute la conversation et s'empressèrent de tout révéler au Maire.

- Très bien, maugréa le Maire. Vous, surveillez-les et vous, faites éteindre toutes les caméras, je m'en occupe. »

Le match étant sur le point de reprendre, les trois joueurs regagnèrent rapidement la pelouse alors que Roberto Santiago prenait un moment pour se remettre de cette discussion. Quand il décida de regagner la pelouse, sans

que personne ne vit la scène, deux agents l'attrapèrent et l'enfermèrent dans un placard à balai.

« Attention à tous, le match va reprendre avec une seconde mi-temps endiablée ! annonça le commentateur sportif surexcité. Les footballeurs étaient à leur poste... tout le monde attendait l'arbitre central sur le terrain. « Nous attendons l'arbitre ! reprit-il au bout d'un moment. Mais où peut-il est bien passé ? C'est une catastrophe ! Le match risque d'être annulé si personne ne peut remplacer Roberto Santiago ! ».

Soudain, le Maire entra sur le terrain avec un micro et annonça : « Pourquoi gâcher ce beau match ? Mes chers citoyens et citoyennes, ce que vous ne savez pas, c'est que j'ai moi-même une licence d'arbitre central ! ».

Les spectateurs étaient interloqués. Maël, Clara et Mathis partirent à la recherche de l'arbitre. Ils entendirent alors des voix provenant du placard à balai qui est fermé à clé. Ils comprirent qu'on y avait intentionnellement enfermé l'arbitre. Celui-ci expliqua ce qui c'était passé et les trois footballeurs partirent à la recherche des kidnappeurs pour récupérer la clé en usant de ruse. Maël et Clara partirent délivrer l'arbitre pendant que Mathis se rendit dans la salle des commentateurs pour diffuser l'enregistrement qui compromettait le maire et l'arbitre dans les enceintes du stade. Le maire s'enfuit, l'arbitre s'excusa publiquement d'avoir accepté l'argent. Il fut renvoyé et le match reporté.

Un mois plus tard, l'équipe de Clara et l'équipe de Maël s'affrontèrent à la loyale, avec un nouvel arbitre central. Le match fut diffusé en direct sur une chaîne mondiale avec un score 5/5. Une belle égalité qui révéla un joli jeu de part et d'autre, à la satisfaction des millions de spectateurs. Le Maire ? Nul ne sut ce qu'il était devenu ! Désormais, les matchs féminins sont diffusés à la télévision.





Histoires écrites  
par les enfants  
de 12 à 17 ans

# L'histoire de Clara

Histoire réalisée par les élèves de 6ème, 5ème et 4ème SEGPA et leurs professeurs  
Mme Boudouric, M. Bouzanquet et Mme Valentedu collège La Garigette de Vergèze

Voici l'histoire de Clara, une sportive pas comme les autres...

Clara est de taille moyenne, elle est belle et c'est une fille simple. Ses cheveux blonds et raides encadrent son visage ovale sur lequel on peut apercevoir des lèvres fines, un petit nez et deux yeux marrons. Ses deux joues rondes entourent son joli sourire.

Cependant, Clara est une fille spéciale. Son corps est parsemé de tâches brunes. Mais surtout, depuis six ans, il lui manque une jambe suite à un accident de voiture.

Elle est au lycée Victor Hugo, à Marseille. C'est une bonne

élève de seconde. Ses quatre amis, Elise, Jason, Sabrina et Hugo sont dans sa classe, elle adore faire du rugby avec eux.

Les week-ends, elle va à la mer pour prendre l'air. Elle regarde souvent les Jeux Olympiques car son rêve, c'est d'y participer.

Clara est sociable, parfois elle est maladroite... Mais quand elle est sur un terrain de rugby, elle sait garder le ballon. Cependant, après ce qu'elle a vécu, elle reste sensible...

Clara a commencé le rugby à cinq ans en équipe junior. Cinq ans plus tard, elle a eu un accident de la route et n'a pas voulu arrêter le rugby. C'était sa passion, ses parents

et ses amis l'ont énormément soutenue. Maintenant, elle pratique le rugby adapté : avec des fauteuils roulants et un ballon rond. Le but est de franchir la ligne adverse sans qu'on nous en empêche. Le rugby paralympique se joue à quatre joueurs. Clara s'entraîne très dur, elle rêverait de pouvoir vivre de sa passion.

Le 29 septembre 2023, lors d'un match important dans sa ville, un coach sportif semble l'avoir repéré. Il vient alors lui parler pour lui demander de faire un entraînement à INSEP, le centre national des Jeux Olympiques... Elle est enjouée et dit tout de suite oui. La voilà en route pour Paris...

Clara part de Marseille en train. Sur le quai de la gare, elle dit au revoir à ses parents qui l'embrassent sur la joue avec amour. Clara est triste de quitter sa famille mais en même temps elle est heureuse de partir pour accomplir son rêve.

Le voyage dure environ trois heures. Clara en profite pour lire un livre sur le rugby paralympique et pour écrire à ses amis et en particulier à Yanis qui fait palpiter son cœur.

Yanis est un joueur de basket qu'elle a rencontré dans les calanques durant l'été. Lui aussi, il aimerait devenir un champion de sa discipline et même jouer en NBA.

Arrivée à la gare de Lyon à Paris, Clara prend le bus pour se rendre à l'internat. Sur le chemin, elle aperçoit la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe et le musée du Louvre.

Une fois à l'internat, le directeur de l'établissement Mr BOUZANQUET, lui fait visiter les locaux, lui explique le règlement intérieur et lui remet les clés de sa chambre qu'elle va partager avec une autre pensionnaire.

En entrant dans la chambre, elle rencontre Lilou. Lilou est une jeune fille de 15 ans. Elle est athlète paralympique, spécialiste du sprint, qui a perdu sa jambe lors d'un accident de voiture. Après avoir déposé ses affaires, Lilou fait visiter l'internat et les installations sportives de l'INSEP, et notamment la salle d'entraînement de rugby fauteuil. Après une bonne nuit de sommeil, Clara se lève, se prépare et se rend au réfectoire

pour prendre son petit déjeuner.

L'entraînement commence à 8h, il ne faut pas être en retard ! Clara a hâte de rencontrer son équipe et son coach mais en même temps, elle est très stressée.

« Vais-je m'entendre avec mes nouveaux coéquipiers et mon entraîneur ? Vais-je être à la hauteur ?... » Tant de questions que Clara se pose.

Le 1<sup>er</sup> entraînement se passe à merveille ! Perfect ! Clara s'est faite remarquée par sa détermination, son intelligence et son offensive de jeu. Un match contre le Japon est prévu dans 1 mois, cela va permettre à l'équipe de travailler la coordination et l'entente d'équipe.

Le jour arrive ! Nous sommes dans la Halle des Sports Tony Parker. L'équipe du Japon s'échauffe. Clara est très stressée pour l'enjeu de ce 1<sup>er</sup> match, en particulier parce dans les tribunes il y a Yanis, ses proches et surtout Antoine Dupont membre de l'équipe de France valide. Le Match contre le Japon est très serré. Malgré les belles actions de Clara, l'équipe du Japon gagne de justesse.

Malgré cette première défaite, l'équipe de Clara reprend force et motivation, et gagne l'ensemble des matchs suivants. Clara, grâce à ses performances extraordinaires et ses nombreux essais marqués, apprend qu'elle est sélectionnée en équipe de FRANCE de rugby fauteuil pour les JO 2024.

Ce mois de janvier 2024 s'annonce intense. Clara découvre ses nouveaux coéquipiers sélectionnés comme elle pour les jeux de Paris.

Elle sait à présent qu'il lui reste 8 mois intenses de préparation et de sacrifice.

Plus de vacances en perspective avec sa famille, ses amis et Yanis son amoureux.

Pendant cette longue période sa nouvelle famille sera réduite à ses sept partenaires, ses coaches et leurs soigneurs.

L'équipe de France de rugby fauteuil compte quatre

titulaires : Alvaro, Alexis, Mia et Clara ainsi que quatre remplaçants : Nina, Sabrina, Timéo et Laurent.

Tous les jours sont sagement planifiés en alternant les entraînements, les matchs préparatoires et les temps de récupération.

De temps en temps, ils peuvent avoir des contacts avec leurs proches et en profiter pour découvrir la magnifique ville de Paris.

Le 26 juillet 2024, la pression est forte. Clara et son équipe son invités en VIP à assister à la cérémonie d'ouverture des JO 2024 sur les quais de la Seine.

Le stress monte car ils savent que dans un mois ce sera à leur tour d'entrer en compétition.

A l'écran, la team de Clara ne rate pas un seul match de l'équipe de France masculine qui va réaliser un superbe tournoi. Le jour de la finale contre l'Australie alors qu'ils sont menés 37 à 38, sur une dernière contre attaque française ils échouent à quelques centimètres de la ligne de but adverse.

Cette défaite en finale des jeux olympiques est une grande déception pour la France entière mais surtout pour le groupe de Clara qui a peur de vivre le même scénario.

Ils regardent la distribution des médailles. L'équipe de France n'aura que la médaille d'argent.

Le lendemain c'est la cérémonie de clôture des Jeux Olympiques.

Tout le monde se regroupe sur les quais de la Seine, des avions de la patrouille de France colorent le ciel avec de la fumée bleu-blanc-rouge. Un magnifique spectacle inédit débute sur l'eau.

Mercredi 28 août, c'est le grand jour pour eux, l'ouverture des jeux paralympiques. DJ Snake du haut de la tour Eiffel ouvre ce spectacle avec de la musique, de gigantesques flammes, des fumigènes.

En tenant les anneaux des Olympiques, suspendus à des cordes d'escalade des dizaines de personnes descendent au rappel du premier étage de la tour Eiffel.

Le 29, jour des premiers matchs de rugby fauteuil, Clara se trouve devant l'Aréna du Champs de Mars à Paris.

Elle est émerveillée par cet immense gymnase de verre qui fait plus de dix-mille mètres carrés. Ses gradins peuvent contenir jusqu'à cinq-mille personnes !

Une fois assis, on peut voir le terrain et admirer la sublime tour Eiffel au travers des vitres.

Clara et son équipe stressent beaucoup.

C'est leur premier match pour les tours préliminaires face au Japon.

Les joueurs se bousculent avec les fauteuils pour empêcher les adversaires de marquer. Leurs roues inclinées leur servent à gêner les autres, rendant la tâche plus compliquée.

La France gagne par 19 à 7. Ce qui fait redescendre un peu le stress car ils sont heureux de remporter cette toute première rencontre.

Ils savent qu'ils doivent absolument terminer premier ou deuxième de leur groupe pour accéder aux phases finales.

Ils vont remporter deux premières victoires.

Mais lors du dernier match qualificatif contre la Grande Bretagne les tenants du titre olympique, Clara se voit obligée de sortir du terrain car une roue de son fauteuil est crevée.

Les anglais en profitent pour marquer à la dernière minute et gagner 9 à 8.

La phase éliminatoire est passée, l'équipe de Clara se retrouve tout de même en demi-finale pour affronter l'Allemagne.

Ce match est accroché, l'équipe de France laisse passer beaucoup de ballons, l'écart se creuse.

Clara se dit que toute la France compte sur eux et qu'ils

n'ont pas droit à l'échec.

La motivation les aide à revenir au score. Ils se souviennent de tous les efforts, des heures d'entraînement pour arriver à ce niveau de compétition et de toutes les déceptions qu'ils ont connues à l'école à cause de leur handicap.

Ils ont une revanche à prendre !

Toute ces raisons leur donnent la force de se qualifier pour la finale mais un terrible évènement gâche ce moment de joie.

Lors d'un violent contact, Clara a reçu un coup qui lui a retourné le poignet.

La douleur est profonde, forte et ne part pas. Elle ne sera pas en état pour affronter à nouveau la Grande Bretagne en finale.

C'est une catastrophe, la peur de perdre la médaille d'or comme l'équipe des garçons revient.

Clara va dormir. Le lendemain matin elle se réveille pour se rendre à l'Aréna.

Bien que blessée, elle se met en tenue et regarde ses partenaires s'échauffer.

C'est un grand jour pour eux, ils sont déterminés, ils veulent gagner.

Le match débute, Clara est sur le banc des remplaçants.

Le score est de 15 à 12 pour la Grande Bretagne. L'entraîneur ne comprend pas ce qui se passe. Il tente le tout pour le tout et demande à Clara de rentrer sur le terrain car il ne reste que quinze minutes.

Clara oublie sa douleur, elle enchaîne les essais et ramène les deux équipes à l'égalité.

Dix-huit à dix-huit, tous les supporters crient, applaudissent chaque action, encouragent les joueurs en agitant leurs drapeaux tricolores.

C'est la dernière minute de jeu, Alvaro fait une passe à

Clara, elle fonce vers la ligne adverse, il reste cinq secondes !

Soudain en évitant un adversaire, elle glisse, bascule en avant et là, trois, deux, un...

Le coup de sifflet final retentit. Clara est au sol, un grand silence s'impose.

Tout le monde regarde l'arbitre... Ce dernier demande une vérification vidéo. Il s'approche de l'écran pendant que tous les français de l'équipe vont relever Clara.

A ce moment là, un long et fort coup de sifflet brise le silence, l'arbitre a la main levée et fait le signe de validation de l'essai.

C'est la VICTOIRE !

Les voilà champions paralympiques.

La cérémonie de clôture est pour eux une grande fête, ils défilent fièrement avec la médaille d'or autour du cou.

Clara dit au revoir à tout son groupe qu'elle retrouvera prochainement.

Elle prend le train et rentre chez elle.

A son arrivée, ses parents ont préparé un grand repas parce qu'ils sont fiers de son parcours.

Tous ses amis, Yanis et sa famille sont là pour faire la fête.

Rapidement, c'est la rentrée et sa dernière année de lycée. Yanis lui avoue ses sentiments et Clara lui dit aussi combien elle l'aime.

Puis sa vie reprend et son trophée olympique ainsi que ses enseignants l'amènent à devenir professeur d'EPS.

Son rêve devient réalité, Clara se verra ensuite sélectionnée pour être l'entraîneuse de l'équipe nationale de rugby fauteuil pour les jeux de 2028 de Los Angeles.

Yanis arrivera-t'il lui aussi à accomplir son rêve et faire partie de la délégation française aux USA ?



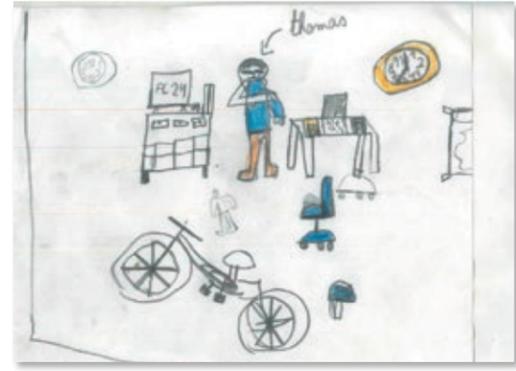
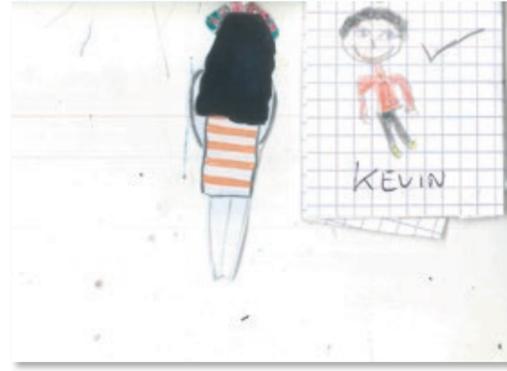
ALP CROC MINIONS

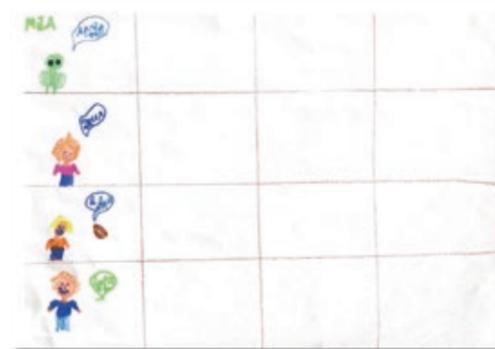
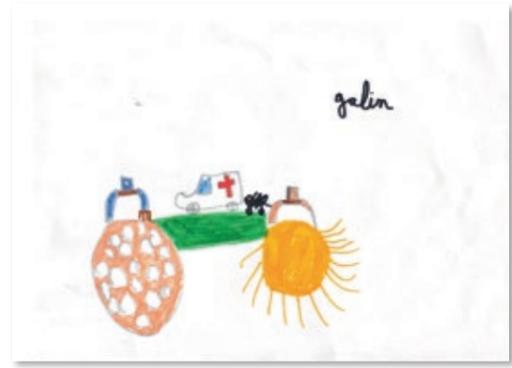
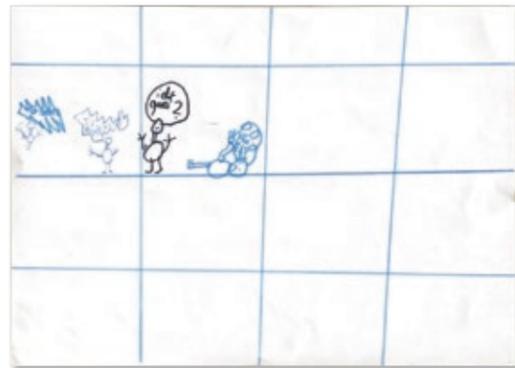
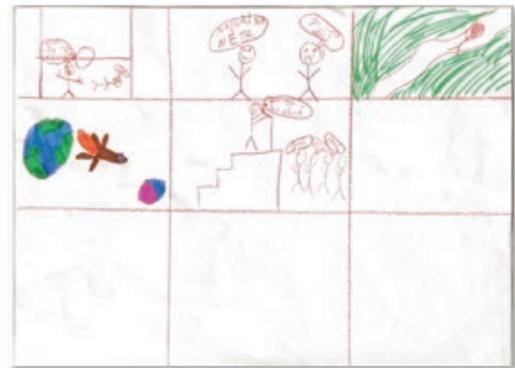


ROGER LEENHARDT CALVISSON



ADRIENNE DURAND  
TULLOU







Directeur de la publication : Hugues Claret  
Responsable de la publication : Steven Preget

Animation de la rédaction : Rudy Alvarez, Colette Cazalet-Vandange, Adeline Donnantuono, Steven Preget, Aurélie Rangé et Amélie Visconti

Illustrations des histoires : Baptiste Serrano alias Nazu Oyasumi

Conception et impression : Elephant Com And Events – [www.groupe-elephant.fr](http://www.groupe-elephant.fr)

Impression : Imprimerie Papyrus

2024



les francas

L'éducation en mouvement !