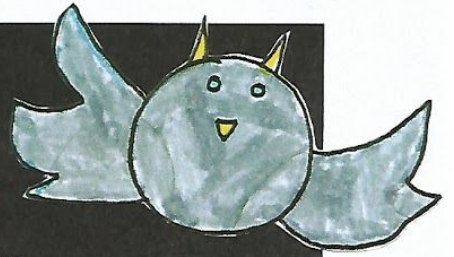


# Le jeu magique



Il y a très longtemps, au moment du passage au nouveau millénaire, vivait dans un petit village perdu, en pleine campagne bretonne, une petite fille qui s'appelait Gwendoline.



C'était une petite fille menue , au teint très clair avec des taches de rousseur et aux yeux en amandes vert émeraude. Ses longs cheveux roux bouclés formaient deux nattes tressées. Son petit nez retroussé lui donnait un petit air espiègle.

Elle aimait passer beaucoup de temps dehors et faire des promenades à pied ou en vélo dans les prés et dans les bois. Ses meilleurs amis, Loez et Maïna l'attendaient souvent, dans une cabane au fond d'un bois.



Ce jour-là, Loez et Maïna arrivèrent à la cabane très heureux, avec une boîte dans les mains. Gwendoline les attendait et leur demanda :

- Qu'avez-vous dans les mains ?
- Tu vas voir...

Ses deux amis ouvrirent la boîte qui ne contenait pas grand chose finalement, juste une boussole et une carte.



Un mot les accompagnait : “Dans la forêt, vous allez découvrir un grand mystère qui fera de vous des êtres heureux. Mais attention aux pièges sur votre chemin.”

Intrigués, Loez et Maïna expliquèrent qu'ils avaient trouvé cette boîte sur le chemin en venant à la cabane.

Gwendoline dit alors : “On va essayer de trouver le grand trésor qui fera de nous des enfants heureux”.

Et ils partirent sur le champ en prenant soin de prendre des boissons, quelques biscuits, une lampe torche et le contenu de la boîte bien sûr.



Après quelques heures de marche, ils entendirent de gros craquements de branches. Ils commencèrent à avoir peur. Soudain, ils virent des silhouettes d'animaux arriver au loin. Gwendoline, Loez et Maïna étaient pétrifiés!

C'est alors que surgirent une horde de sangliers.



Le plus gros d'entre eux s'adressa aux enfants:

“ Que font des enfants seuls dans cette forêt, si sombre et peuplée de dangers?

- Ne nous faites pas de mal, répondit Gwendoline d'une voix tremblotante. Nous allons vous donner quelques biscuits... “

Après avoir englouti toutes leurs provisions, le sanglier, la laie et les marcassins partirent à toute vitesse.

Courageusement, les enfants reprirent leur marche. Alors qu'il commençait à faire nuit, ils allumèrent la lampe torche. C'est à ce moment précis que Loez se prit le pied dans une racine et chuta. La lampe se cassa, ils étaient maintenant dans l'obscurité. Attirée par le bruit qu'ils faisaient, une chouette s'approcha et leur parla avec bienveillance. Elle leur proposa de les guider jusqu'à une grotte où ils pourraient se reposer.

Épuisés et affamés, ils s'endormirent très vite. Pendant qu'ils dormaient, une chauve-souris qui faisait sa toilette du soir, fut attirée par la boîte argentée. Elle essaya de la manger mais n'y arriva pas. Elle l'attrapa mais la boîte était si lourde qu'elle tomba et s'ouvrit. La chauve-souris prit la carte et l'emmena dans son nid. Ses petits la grignotèrent avec délice!



Au petit matin, les enfants se réveillèrent. Loez vit tout de suite la boîte ouverte. “La carte a disparu! Heureusement qu’il nous reste la boussole!” cria-t-il.

Ils reprirent difficilement leur chemin, où allaient-ils arriver? Ils se retrouvèrent rapidement devant une falaise infranchissable. Ils étaient démoralisés quand un renard surgit d’un buisson: “Je ne vous mangerai pas si vous arrivez à résoudre les 3 énigmes suivantes:



1ère énigme : Je suis un oiseau rapace, nocturne. Je peux être Hulotte, Chevèche ou Effraie. Qui suis-je?

2ème énigme : Remettez mes lettres dans l’ordre pour trouver un verbe à l’infinif: I F A C R N H R

3ème énigme : L'animal vous guidera vers moi, on me met souvent aux fenêtres. Je suis un des 4 éléments. On peut m'entendre avant de me voir.

Comme Loez était bon en Français, il se mit à assembler les lettres données.

Soudain, il cria "FRANCHIR, nous devons franchir quelque chose."

Gwendoline, passionnée par les animaux, trouva très vite que l'énigme numéro 1 leur demandait d'appeler la chouette pour les guider.

La 3ème énigme fut plus difficile à résoudre mais leurs réflexions en équipe les mena vers:

"Rideau ... Air / Eau / Feu ou Terre ? ... Rideau d'eau !  
Oui ! On peut entendre une cascade avant de la voir !"  
s'écria Maïna.

Aussi, guidés par la chouette, ils longèrent la falaise et s'arrêtèrent devant la cascade. La chouette poussa quelques cris.

"Le passage est sûrement là, souffla Gwendoline.

- Tu crois qu'on doit passer sous la cascade ?" Loez n'avait pas fini sa phrase que la chouette poussa un cri

et s'engouffra derrière le rideau d'eau . Ils n'hésitèrent pas une seconde de plus et partirent à sa suite.



Sous la cascade, tout paraissait vide. Loez aperçut un rocher sur lequel il y avait une allumette. Gwendoline la toucha et une étincelle apparut. D'un seul coup, ils furent transportés dans un village qui semblait inhabité. Soudain, un castor se posta devant eux:



“ Bonjour, je m’appelle Robin. Je suis un des seuls habitants de ce village. C’est vous qui avez trouvé le coffre?

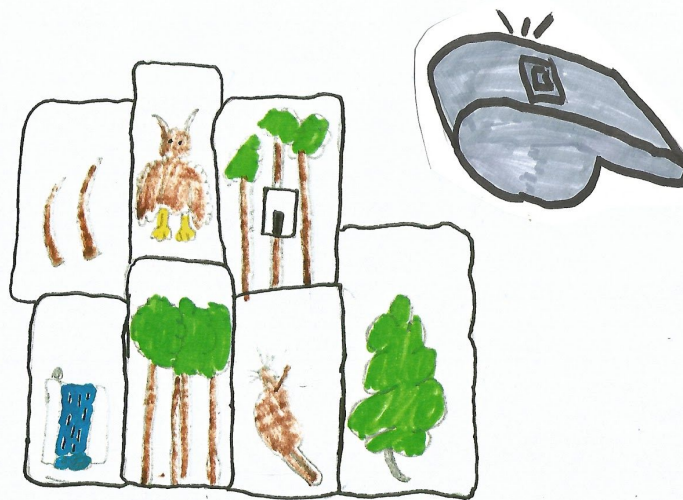
- Oui répondirent les enfants.
- Je peux vous mener jusqu’au trésor mais pour cela il me faut la carte et la boussole, expliqua le castor.
- On a la boussole, mais la carte a disparu, répondit Maïna, un peu gênée.
- Bon, on va devoir faire sans. Vous allez répéter après moi: Eldarya, leur demanda Robin.
- Eldarya!!!! crièrent les enfants”



A cet instant, ils disparurent. Lorsqu'ils ouvrirent les yeux, les enfants étaient revenus dans leur cabane et près d'eux se trouvait un joli coffre doré.

Les trois enfants se précipitèrent sur le coffre. Malgré l'impatience qu'ils avaient en eux, ils ouvrirent le coffre avec soin. Ils découvrirent plusieurs objets et un morceau de bois sur lequel était écrit ce message : *"De la part des animaux de la forêt de Brocéliande..."*.

Les enfants se réjouirent en découvrant les petits cadeaux qui accompagnaient ce message. Il y avait des cartes magiques offrant la possibilité aux enfants de faire de nouvelles parties de jeux avec les animaux. Il y avait aussi un sifflet magique avec lequel les enfants pourront faire appel aux animaux en cas de difficultés.



Au fond du coffre, la suite du message annonçait : "... *En remerciement pour votre comportement exemplaire avec la nature et les animaux*".

Les trois enfants étaient très contents d'avoir joué à ce jeu magique organisé par les animaux de la forêt. Ils étaient aussi très fiers des compliments reçus.

Cette aventure allait souder leur amitié, à jamais.