

# Les aventures rocambolesques

Frédéric Puyravaud



## Du roi en Absurdistan

*Tous droits de reproduction, par quelque procédé que ce soit, d'adaptation ou de traduction, réservés pour tous pays.*



Les aventures  
rocambolesques  
du roi  
en Absurdistan

© 2023- Editions Petites-Oreilles  
Frédéric Puyravaud  
8, Bd Dupierris  
65100 LOURDES

## 1. ÉCHEC ET MAT

Le roi était mauvais joueur, terriblement mauvais joueur. Quand il perdait, il se mettait à hurler et à jeter toutes les pièces d'échec autour de lui. Un jour, alors qu'il jouait contre lui-même (car personne n'avait le courage de jouer avec lui), il perdit de manière spectaculaire.

Furieux, le roi décida de faire couper la tête de son adversaire, c'est-à-dire lui-même. Mais comme il n'avait pas encore gagné la partie, il ordonna à son bourreau de le mettre en échec et mat.

Le bourreau obéit. Toutefois, il ne savait pas très bien comment faire. Alors, il commença à bouger les pièces dans tous les sens, sans comprendre que cela ne menait nulle part. Le roi, perdant patience, finit par prendre une pièce et la manger. C'était une dame noire et brillante, qui lui donna aussitôt des visions étranges.

Le roi se mit à rire, puis à danser, puis à chanter. Il se rendit compte que tout cela était absurde, que la partie d'échec n'était qu'un jeu, et que la vie elle-même était un jeu. Il décida de libérer son adversaire, c'est-à-dire lui-même, et d'aller vivre des aventures insensées et merveilleuses.

Et c'est ainsi que le roi devint le héros d'un roman absurde, pour le plus grand plaisir de ceux qui le lisent aujourd'hui ou le liront demain.

1. Titre de l'atelier : "Écris ton propre conte absurde"
2. Consigne d'écriture : Imagine la suite de l'histoire et écris un conte absurde où le roi, devenu héros, vit des aventures insensées et merveilleuses. Utilise ton imagination et crée des personnages loufoques, des situations drôles et des rebondissements inattendus.
3. Questions pour guider l'écriture :
  - Où le roi décide-t-il d'aller pour commencer ses aventures ?
  - Qui rencontre-t-il en chemin ? Décris les personnages étranges qu'il croise.
  - Quels défis le roi doit-il relever pour prouver son héroïsme ?
  - Comment le roi utilise-t-il sa nouvelle perspective sur la vie pour résoudre les problèmes et apporter le bonheur aux autres ?
  - Comment se termine l'histoire du roi ? Quel est son dernier exploit ?
4. Suggestions d'éléments à inclure dans l'histoire :
  - Un animal de compagnie farfelu qui parle et aide le roi dans ses aventures.
  - Un objet magique qui confère des pouvoirs spéciaux au roi.
  - Une île mystérieuse où tout est à l'envers.
  - Un personnage énigmatique qui enseigne au roi des leçons sur la vie.
  - Une fête extravagante où le roi est invité en tant qu'invité d'honneur.

## 2- LE PÉCHÉ MIGNON

Le roi avait un péché mignon : il raffolait des carottes violettes ! Chaque jour, il envoyait ses serviteurs dans les champs voisins, munis de paniers, à la recherche des plus grosses et des plus juteuses de ces racines. Mais un matin, ils revinrent bredouilles : pas une seule carotte violette à l'horizon ! Le roi, furieux, se mit alors en tête de trouver la carotte ultime, la seule qui puisse satisfaire son appétit royal.

Il rassembla donc les meilleurs jardiniers du royaume et les envoya à la recherche de cette fameuse carotte. Mais ils ne trouvèrent rien, pas même une pâle imitation de carotte violette. Alors le roi se rendit en personne sur le terrain. Il parcourut les plaines et les montagnes, sondant les grottes et les rivières... mais rien n'y fit, la carotte ultime restait introuvable.

Un jour, alors qu'il se tenait sur une butte dominant une vallée verdoyante, le roi aperçut dans ses jumelles une petite silhouette en train de crapahuter parmi les pierres. C'était un lapin blanc, dont les yeux brillaient d'un éclat étrange et qui tenait entre ses pattes une carotte d'un violet éclatant.

Nom d'une brouette magique ! Le roi s'approcha avec précaution, son cœur battant à tout rompre. Le lapin brandissait la carotte devant lui, semblant

dire : «C'est moi qui l'ai, attrape-moi si tu peux !» Et aussitôt, il se mit à détalier à toutes jambes, talonné de près par le roi.

C'est ainsi que commença la plus extraordinaire des chasses que le royaume ait jamais connu. Le roi traqua le lapin à travers les champs et les bois, passant par-dessus les ruisseaux et par-dessous les haies. Mais chaque fois qu'il croyait l'attraper, le petit animal lui filait entre les doigts, comme s'il était insaisissable.

Ils galopèrent ainsi pendant des heures, jusqu'à ce que le lapin blanc disparaisse dans une grotte sombre, nichée au cœur de la montagne. Le roi crut l'avoir perdu, mais il décida tout de même de s'aventurer à l'intérieur. Peu de temps après, il déboucha dans une grande salle, dont les murs étaient ornés de cristaux étincelants.

Là, au centre de la grotte, miracle, il aperçut une carotte d'une beauté inimaginable, plus grande et plus violette que toutes celles qu'il avait contemplées auparavant. Le lapin blanc se tenait à côté, un sourire satisfait aux lèvres.

«Je l'ai trouvée », exulta le roi. « Voici la carotte ultime !»



Il s'approcha, rempli d'une intense émotion. D'une main tremblante, il esquissa un geste pour l'attraper. Mais au même moment, une étrange lueur envahit la salle et tout se mit à tournoyer autour de lui...

Le roi se trouva soudain projeté dans un monde étrange, un monde où les carottes étaient reines et où les lapins blancs parlaient couramment le latin. Il y avait des châteaux de carotte et des rivières de jus de carotte, des ponts de carotte et des montagnes de carotte. C'était un monde étrange, mais tellement beau que le roi en oublia complètement la carotte ultime et le lapin blanc.

Il passa des heures à explorer ce monde absurde, baigné par la douce lumière des cristaux et émerveillé par ce qu'il découvrait. Et quand il finit par revenir à la réalité, il était couvert de boue et de poussière, mais empli d'une joie immense.

Il chercha alors l'endroit où se trouvait la carotte ultime. Elle avait disparu, tout comme le lapin blanc ! Le roi comprit alors que ce n'était pas la carotte qu'il recherchait, mais plutôt un petit grain de folie...

Enfin serein, il se mit à gambader à travers champs en riant aux éclats. Il réalisa que, parfois, la plus grande des beautés se cache derrière la simplicité la plus apparente, et que la vraie joie se nourrit des expériences imprévues et des petits plaisirs de la vie.

## Atelier d'écriture :

1. Imaginez et décrivez une carotte violette géante : les élèves peuvent utiliser leur imagination pour décrire à quoi ressemble cette carotte ultime. Ils peuvent dessiner et décrire sa taille, sa forme, sa texture, et même inventer des caractéristiques magiques qu'elle pourrait avoir.
2. Écrivez une lettre du roi à ses serviteurs : les élèves peuvent se mettre dans la peau du roi et écrire une lettre à ses serviteurs pour leur demander de partir à la recherche de la carotte ultime. Ils peuvent expliquer pourquoi cette carotte est si importante pour lui et donner des instructions sur ce qu'ils doivent faire pour la trouver.
3. Inventez une autre aventure du roi dans le monde des carottes : les élèves peuvent imaginer ce qui arrive au roi après avoir été transporté dans le monde étrange des carottes. Ils peuvent écrire une nouvelle aventure où le roi rencontre d'autres personnages inhabituels, explore de nouveaux endroits et vit des expériences extraordinaires.
4. Rédigez un dialogue entre le roi et le lapin blanc : les élèves peuvent écrire un dialogue entre le roi et le lapin blanc au moment où le roi tente d'attraper la carotte ultime. Ils peuvent utiliser leur créativité pour imaginer ce que le lapin pourrait dire pour taquiner le roi et comment le roi réagirait.
5. Créez une fiche descriptive d'un personnage de ce monde étrange : les élèves peuvent inventer un personnage qui vit dans le monde étrange des carottes. Ils peuvent donner un nom à leur personnage, décrire son apparence, sa personnalité et ses compétences spéciales. Ils peuvent également écrire une petite histoire mettant en scène ce personnage.
6. Écrivez une fin alternative à l'histoire : les élèves peuvent proposer une fin différente à l'histoire. Ils peuvent imaginer ce qui se serait passé si le roi avait attrapé la carotte ultime ou s'ils peuvent inventer un autre dénouement inattendu.

### 3- LA BOUGIE DE CIRE

Le roi avait une mauvaise habitude. Chaque soir, avant de s'endormir, il aimait grignoter une longue bougie en cire d'abeille. Il prétendait que cela lui procurait des rêves agréables, colorés et brillants. Personne n'osait le contredire, car le monarque était très puissant et réputé pour ses accès de colère légendaires.

Un jour, le roi décida de partager son secret avec ses sujets. Il était persuadé qu'ils goûteraient également aux délices des bougies en cire d'abeille. Cependant, le peuple demeura sceptique. Il se demandait comment quelque chose d'aussi mauvais pour la santé pouvait être bénéfique aux rêves. Sourd à toutes ces questions, le souverain ne voulut rien entendre. Il ordonna sur le champ la fabrication de milliers de bougies.

Un soir, alors que le roi mangeait son habituelle bougie, quelque chose d'étrange se produisit. Le monarque se transforma en une abeille géante. Il s'envola par la fenêtre du château et, zigzagant lourdement de ci de là, il commença à semer la panique dans le royaume. Les gens, terrifiés, tentaient de fuir leur roi nouvellement métamorphosé, mais il était trop rapide. Finalement, la population accourut au château, afin de se réfugier chez la reine.

Fort heureusement, la souveraine eut une brillante idée pour sauver la situation.

«Notre roi doit manger du miel», déclara-t-elle. «Cela le remettra peut-être à sa forme originale.» Les abeilles se mirent immédiatement à l'ouvrage. Elles butinèrent les fleurs des jardins jusqu'à ce qu'il y ait suffisamment de matière pour nourrir l'énorme roi-abeille. Celui-ci se jeta goulument sur le miel. A la fin du festin, comme l'avait prédit la reine, il retrouva sa forme normale. Un peu honteux, le souverain décida de faire amende honorable. Il renonça publiquement à sa mauvaise habitude. Dorénavant, il ne mangerait plus de bougie pour s'endormir.

Depuis ce jour, le royaume connut une paix inébranlable et tous les habitants célébrèrent la fin de la folie royale. Ce conte absurde nous rappelle l'importance de ne pas suivre aveuglément nos habitudes, et cela, même si nous sommes des rois puissants et colériques.

## Atelier d'écriture :

1. Imagine et dessine une nouvelle fin à l'histoire : Que se serait-il passé si le roi n'avait pas retrouvé sa forme normale après avoir mangé du miel ? Comment les habitants du royaume auraient-ils résolu ce problème ?
2. Écris une lettre de l'un des habitants du royaume au roi après qu'il ait retrouvé sa forme normale. Comment exprimerait-il le soulagement de la population et leur joie de voir leur souverain revenir à la normale ? Quels conseils lui donnerait-il pour éviter de retomber dans ses mauvaises habitudes ?
3. Invente une autre mauvaise habitude que le roi aurait pu avoir. Raconte une journée typique dans la vie du roi avec cette habitude. Comment les gens réagiraient-ils à cette habitude ? Quelle serait la conséquence de cette habitude sur le royaume ?
4. Écris un dialogue entre le roi et l'une des abeilles après qu'il ait retrouvé sa forme normale. Que se diraient-ils ? Comment l'abeille expliquerait-elle l'importance des abeilles et de la cire d'abeille dans l'écosystème ?
5. Invente une suite à l'histoire où le roi décide de changer ses habitudes et de devenir un roi bienveillant et respectueux de l'environnement. Comment utiliserait-il sa puissance pour aider son royaume et préserver la nature ? Décris les actions qu'il entreprendrait et les changements positifs qu'il apporterait.
6. Crée un dessin ou une illustration représentant le royaume avant et après que le roi ait renoncé à sa mauvaise habitude. Quels changements pourrais-tu représenter pour montrer la paix et le bonheur retrouvés dans le royaume ?
7. Rédige un court poème sur le thème de l'importance de prendre conscience de nos habitudes et de leur impact sur nous-mêmes et notre entourage. Utilise des mots qui évoquent la transformation, la sagesse et la prise de décision.
8. Imagine que tu es l'un des sujets du roi. Écris un journal intime pour décrire tes sentiments et tes réactions lorsque le roi s'est transformé en abeille géante. Comment te sentais-tu ? Comment as-tu réagi face à la situation de crise ?
9. Écris une nouvelle version de l'histoire où le roi, au lieu de se transformer en abeille géante, se transforme en un autre animal. Comment cela changerait-il le déroulement de l'histoire ? Comment les habitants du royaume réagiraient-ils à cette nouvelle transformation ?
10. Invente une fin alternative à l'histoire où le roi décide de garder sa mauvaise habitude malgré les événements qui se sont produits. Décris les conséquences de cette décision sur le royaume et sur le roi lui-même. Quelle leçon peut-on tirer de cette fin alternative ?

#### 4- LA BICYCLETTE EN OR

Depuis tout petit, Le roi avait une obsession toute particulière pour le vélo. Même s'il ne savait pas en faire, il voulait à tout prix devenir le meilleur cycliste du royaume. Un jour, il convoqua son conseiller le plus fiable et lui demanda de but en blanc de lui rapporter le meilleur vélo du monde.

Le conseiller, ne voulant pas décevoir le roi, se mit en devoir de lui trouver l'objet tant convoité. Il voyagea loin, à travers des collines et des vallées, et finit par tomber sur un vélo magique en or. La bicyclette scintillait au soleil et était la plus belle chose que le conseiller ait jamais vue.

Tout excité, il rapporta le vélo au roi. Mais lorsque le roi essaya de l'enfourcher, il se rendit compte que l'engin était enchanté. À chaque tour de pédale, le vélo grossissait de plus en plus jusqu'à atteindre la taille d'un petit château. Le roi était maintenant piégé à l'intérieur de la bicyclette et personne ne pouvait le secourir.

Par la barbe de Saint Poulidor ! Ce qu'il ignorait, c'est que la bicyclette avait été maudite par une fée espiègle qui lui avait jeté un sort. Son conseiller, courant derrière lui à en perdre haleine, lui cria que la seule façon d'inverser le sort était que le roi fasse quelque chose d'absurde et d'inattendu. C'est ainsi

que le monarque commença à chanter « Chauffeur, si t'es champiiiiion... » à tue-tête tout en pédalant à l'envers. Soudain, l'engin se mit à rétrécir jusqu'à retrouver sa taille d'origine. Enfin, le roi était libre !

Dès lors, il comprit que la clé pour devenir le meilleur cycliste du royaume n'était pas d'avoir le meilleur vélo du monde, mais plutôt de s'amuser et de faire quelque chose d'absurde. Et c'est ainsi que le roi est devenu le cycliste le plus aimé et le plus respecté du royaume.

## Atelier d'écriture :

1. Imagine la suite de l'histoire : Que s'est-il passé après que le roi soit devenu le cycliste le plus aimé et le plus respecté du royaume ? Quelles aventures a-t-il vécues en tant que roi cycliste ? Écris une courte histoire pour raconter ses exploits.
2. Écris une lettre du roi à la fée espiègle : Demande aux élèves d'imaginer que le roi souhaite remercier la fée qui l'a maudit et lui a permis de réaliser son rêve de devenir un grand cycliste. Les élèves peuvent rédiger une lettre où le roi exprime sa gratitude et partage comment cette expérience a changé sa vie.
3. Écris un dialogue entre le roi et son conseiller : Demande aux élèves d'imaginer une conversation entre le roi et son conseiller juste après avoir été piégé dans le vélo enchanté. Les élèves peuvent créer un dialogue où le roi exprime sa frustration et le conseiller essaie de trouver une solution pour le libérer.
4. Invente une autre malédiction : Demande aux élèves d'imaginer une autre malédiction ou un sortilège farfelu qui pourrait être lancé sur le roi. Ils peuvent écrire une courte histoire où le roi doit trouver un moyen de briser la malédiction en faisant quelque chose de drôle ou d'inattendu.
5. Réécris la fin de l'histoire : Demande aux élèves de réécrire la fin de l'histoire en proposant une autre leçon que le roi aurait pu apprendre. Par exemple, ils pourraient écrire que le roi comprend finalement que l'important n'est pas d'être le meilleur, mais de participer et de s'amuser en faisant du vélo.
6. Dessine le vélo enchanté : Invite les élèves à dessiner le vélo magique en or tel qu'ils l'imaginent à partir de la description donnée dans le texte. Encourage-les à ajouter des détails créatifs et à utiliser des couleurs vives pour représenter la magie du vélo.
7. Crée ton propre sortilège : Demande aux élèves d'inventer un sortilège ou une malédiction amusante qu'ils aimeraient lancer sur quelqu'un. Ils peuvent expliquer pourquoi ils choisissent ce sortilège et décrire les effets hilarants ou farfelus qu'il aurait sur la personne visée.



## 5- KIPLONDIA

Le roi était nul en géographie. Un jour, il envoya Christophe Colombe, son page préféré, à la recherche du pays imaginaire de *Kiplondia*.

Christophe chercha partout. Comme on s'en doute, il ne put le trouver nulle part, sur aucune carte. Alors, il retourna voir le roi et lui dit : « Votre Altesse, j'ai cherché partout sur la carte, mais ce pays n'existe pas. »

Le roi répondit : « Ah, cela doit vouloir dire qu'il est situé sur une carte qui n'existe pas encore ! Continuez à chercher ! »

Christophe partit alors à la recherche de la carte qui n'existait pas, mais il ne trouva jamais le pays de *Kiplondia*. Cependant, le roi était tellement fier de son page qu'il décida de lui offrir une écharpe en laine rouge. Et c'est ainsi que Christophe Colombe fut connu pour toujours comme étant « Celui qui a cherché le pays de *Kiplondia* et qui a reçu une belle écharpe en récompense. »

## Atelier d'écriture :

1. Demandez aux élèves d'imaginer leur propre pays imaginaire : Invitez les élèves à créer leur propre pays imaginaire, en leur demandant de donner un nom à ce pays et de le décrire brièvement. Quels seraient les paysages, les habitants, les coutumes, la géographie de ce pays ? Encouragez-les à utiliser leur imagination pour rendre leur pays unique et intéressant.
2. Écrivez une lettre à Christophe Colomb : Demandez aux élèves d'écrire une lettre à Christophe Colomb pour lui poser des questions sur sa recherche du pays de Kiplondia. Les élèves peuvent demander comment il s'est senti lors de sa quête, s'il a rencontré des difficultés et ce qu'il a appris de cette expérience. Ils peuvent également exprimer leur admiration pour son courage et sa détermination.
3. Dessinez la carte d'un pays imaginaire : Invitez les élèves à dessiner la carte d'un pays imaginaire en s'inspirant de leur imagination. Ils peuvent représenter différents éléments tels que les montagnes, les rivières, les villes, les forêts, etc. Encouragez-les à ajouter des légendes et des indications sur la carte pour expliquer ce que chaque élément représente.
4. Créez une histoire sur un autre pays imaginaire : Demandez aux élèves d'écrire une histoire mettant en scène un autre pays imaginaire de leur choix. Ils peuvent inventer des personnages, une intrigue et décrire les aventures qui se déroulent dans ce pays. Encouragez-les à utiliser leur créativité pour rendre leur histoire intéressante et captivante.
5. Rédigez un dialogue entre Christophe Colomb et le roi : Demandez aux élèves d'imaginer un dialogue entre Christophe Colomb et le roi. Ils peuvent se mettre à la place de Christophe et exprimer sa surprise lorsqu'il ne trouve pas le pays de Kiplondia sur la carte. Ils peuvent également imaginer la réaction du roi et ce qu'il dit à Christophe pour le reconforter et l'encourager à continuer sa recherche.
6. Imaginez une autre récompense pour Christophe Colomb : Invitez les élèves à imaginer une autre récompense que le roi aurait pu offrir à Christophe Colomb pour le remercier de sa quête, même s'il n'a pas trouvé le pays de Kiplondia. Ils peuvent être créatifs et inventer une récompense unique qui correspondrait aux talents et aux intérêts de Christophe.

## 6 – LE MONOCLE

Ne le répétez pas, le roi avait un secret qui le rendait très, très fier. Il possédait un monocle magique qui lui permettait de voir à travers les murs. Ainsi, il pouvait espionner tous les complots de ses courtisans sans qu'ils ne se doutent de rien.

Un jour, le roi se rendit compte que son monocle avait disparu de son étui. Il soupçonna un vol et envoya ses gardes à la recherche du voleur. Mais hélas, les pistes suivies n'aboutirent à rien. Alors, on classa l'affaire, car personne ne pouvait dire avec certitude ce qui était advenu de cet objet royalement secret.

Des années plus tard, coup de théâtre ! Un jeune garçon se présenta à la cour et proposa de dévoiler le secret de la disparition du monocle. Il prétendait en effet l'avoir utilisé pour aider son village à trouver de l'eau potable.

Le roi, à la fois curieux et méfiant, accepta de l'écouter. Le jeune garçon raconta alors comment il avait trouvé et utilisé le monocle pour découvrir une source cachée dans la montagne, et comment il avait ramené l'eau salvatrice à son village.

Impressionné par le courage et l'ingéniosité du garçon, le roi lui offrit une récompense. Mais le garçon refusa, préférant garder le seul trésor qui comptait vraiment à ses yeux : la reconnaissance de sa communauté.

Et c'est ainsi que le monocle magique du roi retrouva sa place dans l'histoire, un peu moins secret mais beaucoup plus utile qu'avant.

## **Atelier d'écriture :**

1. Écriture d'un récit imaginaire : Demandez aux élèves d'imaginer qu'ils sont le jeune garçon de l'histoire et de raconter leur propre version de la découverte du monocle magique et de la source d'eau potable. Encouragez-les à utiliser leur imagination pour créer une aventure palpitante et pleine de rebondissements.
2. Rédaction d'une lettre : Les élèves peuvent écrire une lettre du jeune garçon au roi, dans laquelle il explique sa découverte de la source d'eau potable et exprime sa gratitude envers le roi pour avoir écouté son histoire. Ils peuvent également inclure des détails sur la vie dans leur village et l'importance de l'eau pour leur communauté.
3. Dialogue entre le roi et le jeune garçon : Les élèves peuvent écrire un dialogue entre le roi et le jeune garçon, dans lequel ils discutent de la découverte du monocle et de l'utilisation qui en a été faite. Ils peuvent ajouter des répliques pour montrer l'impression du roi et la modestie du jeune garçon.
4. Écriture d'un journal intime : Les élèves peuvent se mettre dans la peau du roi et écrire une entrée de journal intime dans laquelle il raconte la disparition et le retour de son monocle magique. Ils peuvent décrire ses émotions, ses soupçons et sa curiosité lorsqu'il rencontre le jeune garçon.
5. Création d'une affiche : Les élèves peuvent concevoir une affiche pour promouvoir l'histoire du jeune garçon et la découverte de la source d'eau potable. Ils peuvent utiliser des images et des mots pour montrer l'importance de l'eau et les qualités héroïques du garçon.
6. Écriture d'une suite : Demandez aux élèves d'imaginer la suite de l'histoire. Que se passe-t-il après que le jeune garçon ait refusé la récompense du roi ? Comment sa communauté réagit-elle à sa réussite ? Les élèves peuvent écrire un court récit pour continuer l'histoire et explorer les conséquences de la découverte de la source d'eau potable.

## 7- LE SENS DE LA VIE

Le roi était devenu chauve. Mais cela ne le dérangeait pas du tout, car il pensait que sa calvitie était en fait un signe de grande sagesse. Un jour, alors qu'il se promenait dans les jardins du château, il tomba nez à nez avec une tortue bavarde. Celle-ci lui demanda s'il était prêt à relever un défi : trouver le sens de la vie en moins d'une heure.

Le roi, sûr de lui, accepta le défi. Il commença à poser des questions à la tortue, mais chacune de ses réponses était plus absurde que la précédente. Finalement, il décida d'abandonner. Alors, la tortue s'exclama : «Majesté, vous avez déjà trouvé le sens de la vie ! C'est évidemment de ne pas chercher à en trouver le sens!»

Le roi était sidéré. Il ne savait plus quoi penser. Soudain, des carottes géantes commencèrent à pousser tout autour de lui. Il se mit à courir le plus vite possible pour échapper aux énormes légumes, mais en vain. Ils le rattrapèrent et le transformèrent en... un lapin !

Le roi-lapin se retrouva soudain dans un monde fantastique, où les arbres étaient faits de bonbons et où les nuages avaient l'apparence de

coussins moelleux. Là-bas, il rencontra une chenille qui fumait des feuilles de menthe et qui lui expliqua que tout cela n'était qu'un rêve.

Le roi-lapin se réveilla alors, chauve comme d'habitude, mais avec un sourire radieux aux lèvres. Il avait compris que la vie était un mystère, absurde et merveilleux à la fois. Et qu'il valait mieux profiter de chaque instant qui passe, plutôt que de chercher à tout expliquer.

## **Atelier d'écriture :**

1. Demandez aux élèves d'imaginer et d'écrire la suite de l'histoire du roi-lapin. Où va-t-il ensuite ? Quelles aventures extraordinaires vit-il dans ce monde fantastique ? Encouragez-les à être créatifs et à utiliser leur imagination pour créer un récit original.
2. Demandez aux élèves d'écrire une lettre du roi-lapin à la tortue bavarde pour exprimer ses sentiments et réflexions après avoir vécu cette expérience. Ils peuvent expliquer comment cela a changé sa perception de la vie et partager les leçons qu'il a apprises.
3. Organisez un débat en classe sur la signification de la vie. Divisez les élèves en petits groupes et demandez-leur de discuter de différentes perspectives sur le sens de la vie. Ils peuvent partager leurs opinions et argumenter en se basant sur les événements de l'histoire du roi-lapin.
4. Demandez aux élèves de créer des illustrations pour accompagner l'histoire du roi-lapin. Ils peuvent choisir une scène ou un moment clé de l'histoire et représenter graphiquement ce qu'ils imaginent. Ensuite, encouragez-les à partager leurs illustrations et à expliquer leur choix.
5. Proposez aux élèves d'écrire un poème ou une chanson sur le thème de la vie et de son mystère. Ils peuvent utiliser des métaphores et des images pour exprimer leurs idées et leurs émotions. Vous pouvez également organiser une petite performance où les élèves réciteront ou chanteront leurs créations.
6. Demandez aux élèves d'écrire un court texte réflexif dans lequel ils partagent leur propre vision du sens de la vie. Ils peuvent s'inspirer des événements de l'histoire du roi-lapin ou partager leurs propres expériences et croyances.



## 8 – LES CHAUSSETTES

Le roi était furieux. Pas une seule de ses chaussettes ne correspondait à l'autre, et la parade royale était dans quelques heures seulement. Il avait inspecté chaque paire de chaussettes dans son placard, mais aucune ne semblait se marier correctement. Déterminé à trouver une solution, il s'adressa à son conseiller, une mouette étonnamment sage nommée Horatio.

« Horatio, je dois avoir une paire de chaussettes assorties pour ma parade royale. Peux-tu m'aider? » demanda le roi.

Horatio clopina sur ses petites pattes et réfléchit un moment. « Votre Majesté, j'ai une idée. Pourquoi ne pas demander à vos sujets de vous prêter leurs chaussettes ? Je suis sûr qu'ils seraient honorés de contribuer à votre parade. »

Le roi, incrédule mais curieux, décida de suivre les instructions de sa mouette conseillère. Un appel fut lancé à tous les sujets du royaume, demandant des chaussettes pour le roi. Bientôt, une pile de chaussettes, toutes de couleurs différentes et de tailles variées, s'amoncela devant le palais royal.

Le roi et Horatio passèrent des heures à trier les chaussettes et à tenter de les assortir. Finalement, ils trouvèrent une paire qui avait l'air convenable et le roi les enfila, soulagé.

Or, ce fut le moment où le Lapin Blanc apparut soudainement. « Désolé d'être en retard, Votre Majesté, mais j'ai ici une paire de chaussettes qui irait parfaitement avec votre habit royal. » dit-il, sortant de son manteau deux chaussettes assorties.

Le roi était à la fois surpris et satisfait. Il avait finalement ses chaussettes assorties, mais il se demanda s'il avait vraiment besoin de toutes les chaussettes du royaume pour y parvenir !

Moralité : Parfois, les solutions les plus imprévisibles peuvent être les meilleures. Et une chaussette assortie peut faire toute la différence dans une parade royale !

## Atelier d'écriture :

1. Imaginez la suite de l'histoire :
  - Que s'est-il passé pendant la parade royale ?
  - Comment les sujets du royaume ont-ils réagi en voyant le roi avec des chaussettes assorties ?
  - Y a-t-il eu d'autres imprévus ou rebondissements pendant la parade ?
  - Quelle a été la réaction du roi en réalisant qu'il avait toutes les chaussettes du royaume pour une seule paire assortie ?
2. Écrivez un dialogue entre le roi et un autre conseiller (animal ou humain) où ils discutent de différentes solutions pour assortir les chaussettes :
  - Quelles idées farfelues pourraient être proposées ?
  - Quels problèmes pourraient surgir avec chaque solution ?
  - Comment le roi réagit-il aux différentes suggestions ?
3. Inventez une autre histoire où un personnage principal rencontre un conseiller insolite et reçoit un conseil surprenant pour résoudre un problème :
  - Qui est le personnage principal et quel est son problème ?
  - Qui est le conseiller insolite et pourquoi est-il considéré comme étonnamment sage ?
  - Quel est le conseil inattendu donné par le conseiller ?
  - Comment le personnage principal met-il en pratique ce conseil ? Quels sont les résultats ?
4. Rédigez une morale pour une autre histoire qui met en avant l'idée que les solutions originales et inattendues peuvent parfois résoudre les problèmes de manière efficace.
5. Imaginez une scène comique où le roi essaie désespérément de trouver une paire de chaussettes assorties et fait des erreurs hilarantes en les essayant :
  - Quelles situations drôles le roi pourrait-il vivre en cherchant les bonnes chaussettes ?
  - Comment ses essais infructueux pourraient-ils être décrits de manière comique ?
  - Quelle serait la réaction d'Horatio, la mouette conseillère, devant les mésaventures du roi ?

## 9- LA RENOVATION MERVEILLEUSE

Le château du roi avait bien besoin d'être rénové, mais personne ne semblait être capable de comprendre ni ses plans, ni son agencement. Les architectes étaient perplexes, les ouvriers perdus et le roi désespéré. Alors, le monarque fit appel à Alice, la fameuse décoratrice qui avait déjà fait moult merveilles dans un autre royaume.

Alice arriva au château avec un sac plein de gadgets, de rubans et de poudres colorées. Elle se mit immédiatement à l'ouvrage et ordonna aux ouvriers de placer des miroirs sur tous les murs. Puis, elle enchantait les fenêtres en leur donnant la capacité de parler.

Les jours passèrent, et le château semblait plus étrange que jamais. Les murs réfléchissaient les couleurs de l'arc-en-ciel, les fenêtres chantaient des berceuses biscornues et les gens parlaient de visions d'oiseaux nocturnes volant à l'intérieur du palais.

Finalement, Alice termina son travail et présenta le château rénové. Les ouvriers et les architectes n'étaient pas au bout de leurs surprises et le roi incertain quant à la façon de réagir.

«Je ne sais pas quoi en penser», dit-il en levant les yeux vers le plafond qui clignotait au-dessus de lui. «Mais je suppose que c'est mieux ainsi».

Le château était devenu un endroit merveilleux et bizarre où tout était possible, et où personne ne pouvait prédire ce qui se passerait à la minute suivante. Même Alice était surprise par la magie qu'elle avait créée. Cependant, une chose était certaine, la rénovation du château avait réussi, grâce à son imagination débordante.

La décoratrice regarda autour d'elle, pleine d'admiration pour ce qu'elle avait accompli. Toutefois, elle sentit que quelque chose manquait encore. Alors, elle se mit à arpenter les couloirs du château, épiant les murmures des fenêtres, scrutant les reflets des miroirs.

Finalement, elle s'arrêta devant une porte en bois massif, ornée d'une poignée en bronze. Elle la poussa et découvrit une pièce sombre et poussiéreuse. Au centre de la pièce trônait un grand coffre en bois, qui semblait être là depuis des siècles.

Alice s'approcha du coffre près duquel elle trouva une clé rouillée. Elle la frotta du revers de la main et l'introduisit dans la serrure. Le coffre s'ouvrit dans un grincement, révélant un livre couvert de poussière.

Alice souffla doucement sur la couverture et lu le titre : «Les secrets du château». Elle se mit à feuilleter les pages jaunes, découvrant de vieux plans et des légendes oubliées.

Elle fut de plus en plus captivée par ces histoires, qui racontaient de mystérieux passages secrets, des salles cachées et des tunnels souterrains. Et elle sut immédiatement ce qu'elle devait faire.

Alice revint dans les couloirs du château, suivant les indices laissés par le livre. Elle trouva un passage secret derrière un miroir, une salle cachée derrière une fenêtre et un tunnel souterrain enfoui sous une dalle de pierre.

Elle se mit alors à rénover ces lieux oubliés avec la même imagination bouillonnante que celle qu'elle avait utilisée pour le reste du château.

Finalement, Alice réussit à transformer une simple bâtisse en une véritable merveille. Les mystères et les secrets qu'elle avait découverts redonnèrent vie à ce lieu, et personne ne l'oublierait jamais.

Le roi la remercia chaleureusement pour son travail et lui offrit un bracelet en or, gravé des mots «Pour Alice, la décoratrice merveilleuse du château».

## **Atelier d'écriture :**

1. Demandez aux élèves d'imaginer leur propre personnage de décorateur/décoratrice et de décrire son apparence, ses compétences et ses outils magiques.
2. Invitez les élèves à réfléchir aux problèmes de rénovation que le château du roi pourrait rencontrer et à proposer des solutions créatives pour les résoudre. Par exemple, comment rénover une salle de bal délabrée ou une tour en ruine.
3. Demandez aux élèves d'écrire une description détaillée d'une pièce magique à l'intérieur du château rénové. Quels objets mystérieux s'y trouvent ? Quelles sont les caractéristiques spéciales de cette pièce ?
4. Proposez aux élèves d'imaginer un dialogue entre Alice et le roi, où ils discutent des avantages et des inconvénients de la rénovation du château. Quelles sont les réactions du roi aux transformations magiques apportées par Alice ?
5. Invitez les élèves à réfléchir à ce qui pourrait se passer après la rénovation du château. Quels événements extraordinaires pourraient survenir dans ce nouvel environnement magique ? Les élèves peuvent écrire une courte histoire ou un récit sur une aventure vécue par les habitants du château.
6. Proposez aux élèves d'écrire un poème ou une chanson sur le château rénové. Ils peuvent utiliser des métaphores et des descriptions colorées pour décrire l'atmosphère et l'apparence du château après la rénovation.
7. Demandez aux élèves de concevoir une affiche publicitaire pour promouvoir le château rénové d'Alice. Ils peuvent inclure des illustrations, des slogans et des descriptions accrocheuses pour attirer les visiteurs.
8. Invitez les élèves à écrire une lettre de remerciement de la part du roi à Alice. Ils peuvent exprimer leur gratitude pour le travail accompli et décrire en détail les transformations qui ont eu lieu dans le château.
9. Proposez aux élèves d'imaginer une suite à l'histoire, où Alice reçoit une nouvelle mission de rénovation dans un autre royaume. Ils peuvent inventer un nouveau château avec des caractéristiques uniques et des défis à relever.



## 10- L'ETERNUEMENT ROYAL

Un jour, le roi éternua si fort que toutes les couleurs du monde se mélangèrent en un tourbillon féérique. Ses sujets, eux aussi, furent aspirés par le tourbillon. Leurs corps furent brassés et mélangés, et ils se retrouvèrent métamorphosés en curieux animaux, comme des chats ailés ou des grenouilles à trois têtes.

Le roi, lui-même, fut transformé en une créature mi-homme, mi-chouette. Perplexe, il s'envola dans le ciel pour chercher une réponse à cette étrange transformation.

Il rencontra une tortue qui avait la tête d'un chat et les pattes d'un éléphant. La tortue lui expliqua qu'il était coincé dans un monde de rêves, où rien ne faisait vraiment sens.

Le roi décida alors de suivre la tortue et de partir à la recherche de la réalité. Après de nombreux détours, ils trouvèrent une porte. En la franchissant, ils se retrouvèrent dans notre monde, bien loin de leur pays imaginaire.

Le roi y retrouva sa forme humaine et comprit alors la leçon de ce voyage onirique : la réalité est un trésor précieux qu'il faut préserver, mais l'absurde a

aussi sa place dans nos vies pour éveiller notre imagination et nous faire voir le monde sous un autre jour.

Et c'est ainsi que Le roi éternua, créant un monde merveilleux et absurde pour mieux apprécier la réalité qui l'entourait.

## Atelier d'écriture :

1. Imagine une autre créature étrange qui aurait été transformée par le tourbillon magique. Décris son apparence et invente une histoire sur comment elle cherche à retrouver sa forme originale.
2. Raconte comment la rencontre entre le roi et la tortue a eu lieu. Décris leur conversation et comment ils ont décidé de partir ensemble à la recherche de la réalité.
3. Écris une suite à l'histoire, où le roi et la tortue rencontrent d'autres personnages étranges dans notre monde réel. Décris leurs aventures et comment ils aident ces personnages à comprendre la beauté de la réalité.
4. Invente un dialogue entre le roi et un enfant de ton âge, où ils discutent de l'importance de l'imagination et de la réalité dans nos vies.
5. Écris un poème ou une chanson sur le monde merveilleux et absurde créé par l'éternuement du roi. Utilise des mots et des rimes pour décrire les couleurs, les animaux et les sensations de ce monde magique.
6. Imagine que tu es le roi après avoir retrouvé sa forme humaine. Rédige une lettre aux habitants de son royaume imaginaire pour leur expliquer ce qu'il a appris pendant son voyage et pourquoi la réalité est si précieuse.
7. Invente une suite où le roi décide de partager ses expériences avec les habitants de son royaume imaginaire. Comment réagissent-ils ? Écris une scène où le roi organise une fête pour célébrer la beauté de la réalité et de l'absurde.
8. Écris une fin alternative à l'histoire, où le roi décide de rester dans le monde imaginaire pour toujours. Décris pourquoi il prend cette décision et comment il trouve le bonheur dans ce monde fantastique.
9. Réfléchis à une leçon que le roi pourrait tirer de son voyage et rédige une morale de l'histoire. Comment cette leçon peut-elle s'appliquer à ta propre vie ?
10. Imagine que tu as été aspiré par le tourbillon magique avec le roi et les autres sujets. Décris ton apparence métamorphosée et raconte une aventure que tu as vécue dans le monde de rêves. Comment as-tu finalement retrouvé ton apparence normale et qu'as-tu appris de cette expérience ?

## 11- LES CHAUSSURES MAGIQUES

Le roi était souvent distrait. Un jour, il décida de partir à la recherche du plus beau chapeau du royaume, mais en chemin, il oublia la raison pour laquelle il était parti. Il demanda alors à tous les passants qu'il croisait s'ils savaient pourquoi il avait commencé son voyage. Mais personne ne pouvait l'aider.

Finalement, il rencontra un chat noir qui lui dit que s'il voulait dénicher le plus beau chapeau du royaume, il devait trouver auparavant une paire de chaussures magiques. Le matou lui donna alors une carte qui révélait l'endroit exact où elles se trouvaient.

Le roi distrait partit alors en quête des chaussures magiques. Mais en chemin, il rencontra une grenouille qui lui dit qu'il aurait besoin d'une baguette magique pour trouver les chaussures. Il rencontra ensuite une salamandre qui lui dit qu'il lui faudrait également une clé pour ouvrir la porte qui menait à la baguette magique.

Finalement, après avoir rencontré plusieurs autres animaux qui lui donnèrent des indications farfelues, le roi arriva aux abords d'un grand lac. Il entra alors dans l'eau glacée, en espérant y trouver les chaussures magiques

qui le mèneraient au chapeau, mais il tomba juste sur une grosse carpe qui lui dit: «Pour trouver les chaussures magiques, il te suffit de rentrer chez toi et de chercher dans ton placard».

Le roi rentra chez lui et chercha dans son placard. Et en effet, il y trouva la paire de chaussures magiques qu'il recherchait depuis si longtemps. Il comprit alors que la vraie magie était à l'intérieur de lui-même, et qu'il n'avait besoin de personne pour trouver ce dont il avait besoin. Depuis ce jour-là, le roi ne fut plus jamais distrait, car il notait tout sur des petits bouts de papier qu'il rangeait soigneusement sous sa couronne.

## **Atelier d'écriture :**

1. Imaginez et écrivez la suite de l'histoire en proposant une nouvelle aventure pour le roi. Par exemple, le roi décide de partager sa découverte avec ses sujets et organise un grand concours pour trouver le plus beau chapeau du royaume. Les élèves peuvent décrire le déroulement du concours et les différentes épreuves que les participants doivent affronter.
2. Inventez un autre personnage qui accompagne le roi dans sa quête. Il peut s'agir d'un jeune garçon ou d'une jeune fille qui aide le roi à se rappeler pourquoi il est parti à la recherche du plus beau chapeau du royaume. Les élèves peuvent décrire l'interaction entre le roi et ce personnage, ainsi que les aventures qu'ils vivent ensemble pour trouver les objets magiques.
3. Proposez une version alternative de l'histoire où le roi ne retrouve pas les chaussures magiques dans son placard. Les élèves peuvent imaginer ce qui se passerait ensuite et comment le roi parviendrait finalement à trouver le chapeau. Par exemple, le roi pourrait réaliser qu'il a toujours porté le plus beau chapeau du royaume sans le savoir.
4. Demandez aux élèves de réfléchir à la signification de l'histoire. Quelle leçon peut-on tirer de l'histoire du roi distrait ? Les élèves peuvent rédiger une courte morale ou une réflexion personnelle sur l'importance de la concentration, de la confiance en soi et de la recherche de la magie intérieure.
5. Faites participer les élèves à un exercice d'écriture créative où ils doivent imaginer une autre aventure pour le roi après avoir trouvé le chapeau. Par exemple, le roi pourrait décider de parcourir le royaume à la recherche d'autres objets magiques pour aider ses sujets.

## 12- L'ORDONNANCE

Le roi était malade. Il était persuadé qu'une petite puce venimeuse s'était logée dans son estomac et le rongait de l'intérieur. Son conseiller, un vieil hibou nommé Zénon, chercha un remède jusque dans les endroits les plus reculés du royaume, mais en vain.

Un jour, alors qu'il traversait la forêt, le conseiller entendit un bruit étrange derrière les buissons. Il s'approcha et vit une grenouille fluorescente qui jouait aux échecs avec un dragon ailé. « La grenouille gagne ! », cria le dragon en agitant sa queue.

Zénon n'en crut pas ses yeux. Il demanda alors à la grenouille si elle avait une idée pour soigner le roi. « Bien sûr », dit-elle, « il faut lui faire boire une infusion de fleurs de chou-fleur rose mélangées à des plumes de dindon bleu. Mais attention, il ne doit jamais y mettre les lèvres directement, il doit boire avec une paille en poil de yack rayé. Car sinon, la puce s'enroulera sur elle-même comme une boule de neige et le roi aura des hoquets pour l'éternité. »

Zénon suivit à la lettre les instructions insolites de la grenouille, et le roi guérit miraculeusement. Depuis lors, la grenouille et le dragon devinrent les

conseillers officiels du roi. Tous les jours, ils inventaient de nouvelles potions absurdes pour résoudre les problèmes de santé du royaume.

Véridique !



## Atelier d'écriture :

1. "Les aventures médicales du roi et de ses conseillers" : Les élèves sont invités à imaginer de nouvelles potions insolites pour guérir les habitants du royaume. Ils peuvent créer des noms originaux pour ces potions, décrire les ingrédients nécessaires et expliquer les effets surprenants qu'elles auraient.
2. "Un remède pas comme les autres" : Les élèves sont encouragés à écrire une suite à l'histoire, en imaginant que le roi tombe à nouveau malade, mais cette fois-ci, aucun remède ne fonctionne. Les élèves doivent inventer une solution inattendue et créative pour guérir le roi. Ils peuvent faire appel à leur imagination pour créer des personnages et des situations amusantes.
3. "Le livre magique des potions absurdes" : Les élèves doivent inventer un livre magique qui recense toutes les potions insolites créées par la grenouille et le dragon. Chaque élève peut choisir une potion du livre et décrire comment elle a été utilisée pour guérir un personnage du royaume. Ils peuvent également dessiner des illustrations pour accompagner leur récit.
4. "Le conseil des animaux guérisseurs" : Les élèves doivent imaginer que d'autres animaux du royaume souhaitent rejoindre le conseil des conseillers du roi. Ils doivent choisir un animal et lui attribuer un remède original pour soigner une maladie spécifique. Les élèves peuvent créer des dialogues entre les animaux pour expliquer leurs idées.
5. "Les aventures de Zénon" : Les élèves sont invités à écrire une histoire mettant en scène Zénon, le conseiller du roi, dans une autre aventure. Ils peuvent le faire voyager dans un autre royaume où il doit trouver un remède pour un autre souverain malade. Les élèves peuvent créer des personnages fantastiques, des défis excitants et une solution inhabituelle pour guérir le roi étranger.

### 13- LE ROI-CAROTTE

Le roi s'ennuyait profondément. Le temps s'écoulait trop lentement, tandis qu'il contemplait son royaume depuis son trône en or massif. Soudain, une idée farfelue lui traversa l'esprit : «Et si je me transformais en carotte ?» se dit-il.

Pris d'une soudaine excitation, le roi se leva d'un bond et se précipita hors de son palais en claquant des talons. Il courut dans les jardins royaux, où il s'agenouilla parmi les légumes et commença à se concentrer intensément sur sa métamorphose.

Au bout de quelques instants, les yeux du roi se mirent à briller d'une étrange lueur orangée. Sa peau se mit à se couvrir de poils verts, tandis que ses pieds et ses mains se transformaient en racines. Bientôt, il n'était plus qu'une carotte géante plantée dans le sol.

Le temps passait lentement pour le roi-carotte, qui se contentait de regarder le ciel et de compter les étoiles filantes. Mais un jour, alors qu'il était en train de somnoler, une bande de lapins surgit de nulle part et commença à grignoter ses racines.

Paniqué, le roi-carotte se mit à crier à l'aide, mais sa voix n'était plus qu'un minuscule chuchotement. Heureusement, à ce moment-là, une troupe de grenouilles traversait les jardins royaux en jouant de la musique. Elles repérèrent le roi-carotte et, voyant qu'il était en danger, commencèrent à agiter leurs tambours et à leur donner des coups de pattes.

Les lapins furent pris de panique et s'enfuirent en courant. Le roi-carotte était sauvé. Il se libéra de la terre qui le retenait encore, et se mit à danser avec les grenouilles, heureux d'être en vie.

Et c'est ainsi que le roi apprit à ne plus jamais s'ennuyer, et à se réjouir des choses les plus simples.

## Atelier d'écriture :

1. Imagine la journée ennuyeuse du roi avant qu'il ne se transforme en carotte. Décris ses activités et ce qui le rendait si ennuyé.
2. Invente une autre idée farfelue que le roi aurait pu avoir avant de décider de se transformer en carotte. Raconte ce qui se serait passé s'il avait choisi cette autre métamorphose.
3. Écris une lettre que le roi-carotte enverrait à ses sujets pour leur raconter son aventure et partager ses nouvelles perspectives sur la vie.
4. À ton avis, pourquoi les lapins ont-ils décidé de grignoter les racines du roi-carotte ? Invente une histoire expliquant leur comportement.
5. Le roi-carotte est maintenant libre et danse avec les grenouilles. Écris une scène de danse où chaque animal a une manière différente de bouger. Décris leurs mouvements et l'ambiance de la danse.
6. Fais une liste des choses simples qui rendent le roi-carotte heureux après son expérience. Ajoute tes propres idées à la liste et explique pourquoi ces choses peuvent être si réjouissantes.
7. Imagine que le roi-carotte rencontre un autre légume ou un autre animal qui parle. Écris un dialogue entre eux où ils discutent de la vie et de leurs expériences.
8. Le roi-carotte décide d'organiser un festival pour célébrer la joie des choses simples. Invente des activités et des jeux amusants qui pourraient avoir lieu lors de ce festival.
9. Écris une suite à l'histoire où le roi-carotte retourne à son apparence royale mais continue à apprécier les petites choses de la vie. Raconte une nouvelle aventure qu'il vit en tant que roi joyeux et inspirant.
10. Dessine une illustration représentant le moment où le roi-carotte danse avec les grenouilles. Ajoute des détails colorés et amusants pour montrer leur bonheur et leur énergie. Ensuite, écris une légende pour expliquer ce qui se passe dans l'image.

## 14- LE CHÂTEAU EN SUCRE

Le roi ronflait dans son château en sucre, tandis que mille licornes dansaient en tournant autour de sa tête en une mystérieuse farandole. Leurs sabots en nougatine crépitaient sur le sol en pâte d'amande, tandis que des arbres en forme de sucette projetaient leurs ombres effrayantes tout autour du château.

Soudain, une horde de souris géantes se faufila dans la chambre du roi, traînant derrière elle un immense fromage suisse. Les souris commencèrent à creuser un tunnel sous le lit du roi, tandis que les licornes dansaient sans se soucier de la situation.

Finalement, la reine des souris fit irruption dans la chambre du roi, brandissant une baguette magique et hurlant : « Ici, les citrouilles remplacent les têtes ! »

Tout le monde éclata de rire, ce qui réveilla brusquement le roi qui réalisa en un éclair que tout cela n'était qu'un rêve absurde.

## **Atelier d'écriture :**

1. Écriture descriptive : Demandez aux élèves d'imaginer et de décrire leur propre château de rêve. Quels matériaux étranges composent le château ? Quels animaux ou créatures magiques l'entourent ? Quelles ombres mystérieuses projettent les arbres imaginaires ?
2. Écriture imaginative : Demandez aux élèves d'inventer la suite de l'histoire. Que se passe-t-il lorsque le roi se réveille ? Comment réagit-il en découvrant que tout était un rêve ? Quelle aventure peut-il vivre ensuite ?
3. Écriture expressive : Demandez aux élèves d'imaginer qu'ils sont l'une des souris géantes. Quels sentiments ressentent-ils en se faufilant dans la chambre du roi avec un immense fromage suisse ? Comment réagissent-ils lorsque la reine des souris apparaît avec sa baguette magique ?
4. Écriture narrative : Demandez aux élèves d'écrire un dialogue entre le roi et la reine des souris. Quels mots échangent-ils lorsque la reine brandit sa baguette magique et prononce sa phrase énigmatique ? Comment le roi réagit-il ?
5. Écriture créative : Demandez aux élèves de choisir un élément du rêve du roi (par exemple, les licornes, les souris ou les arbres en forme de sucette) et de créer une histoire indépendante basée sur cet élément. Ils peuvent utiliser leur imagination pour développer une histoire fantastique autour de cet élément spécifique.

## 15- LE ROYAUME DES ARBRES

Un soir, le roi décida de consulter un arbre pour savoir s'il devait ou non manger sa soupe. L'arbre, qui était un chêne magique centenaire, lui répondit qu'il ne pouvait malheureusement pas lui donner de réponse tant que le roi ne lui aurait pas murmuré à l'oreille son plus grand secret.

Le roi, vraiment perplexe, accepta de partager son secret le plus intime avec le chêne. À sa grande surprise, l'arbre lui révéla alors que la soupe du soir aurait un bien meilleur goût s'il la laissait refroidir. Le roi, interloqué, en déduisit que les arbres étaient sûrement meilleurs conseillers que les humains. Aussi ordonna-t-il sur le champ que tous les arbres aient droit de vote lors des décisions du royaume. Cet arrêté provoqua un véritable chaos et un chamboulement de l'ordre établi.

En effet, le roi, ayant réalisé que les arbres étaient de meilleurs conseillers que ses sujets humains, choisit de s'entourer d'arbres magiques pour l'aider dans sa gouvernance. Il fit donc appel aux magiciens les plus expérimentés du royaume pour qu'ils créent des arbres dotés d'une conscience, capables de donner des conseils éclairés et pertinents. Ceux-ci,

heureux de se voir confier une telle tâche, se mirent au travail et produisirent des dizaines d'arbres magiques, chacun spécialisé dans un domaine particulier.

Le roi était ravi de cette nouvelle aide, mais il ne se doutait pas que ces conseillers magiques allaient finir par lui causer bien des tracas. En effet, les arbres commencèrent bientôt à se disputer entre eux. Chacun tenta d'imposer ses idées et ses conseils aux autres. Le roi essaya bien de les calmer, mais il était trop tard : les arbres étaient devenus de véritables dictateurs. Ne résultait plus aucune place pour les humains dans la gouvernance du royaume.

C'est ainsi que le royaume des arbres magiques fut fondé, et que les humains devinrent peu à peu les serviteurs de ces êtres de bois. Et le roi dans tout ça ? Se retrouvant finalement avec de nouveaux maîtres, il regretta amèrement d'avoir un jour décidé de consulter un vieux chêne pour savoir s'il devait manger sa soupe ou non.



## Atelier d'écriture :

1. Demandez aux élèves d'écrire une suite à l'histoire, en imaginant ce qui se passe après que les arbres magiques ont pris le contrôle du royaume. Comment les humains réagissent-ils à cette nouvelle situation ? Est-ce qu'ils réussissent à trouver un moyen de reprendre leur place dans la gouvernance ?
2. Proposez aux élèves d'écrire une lettre ou un journal intime du roi, dans laquelle il exprime ses regrets et ses sentiments face à la situation actuelle. Quels enseignements tire-t-il de cette expérience ? Comment se sent-il d'être gouverné par les arbres ?
3. Organisez un débat en classe, divisant les élèves en deux groupes : les partisans des arbres magiques et les partisans des humains. Demandez-leur de préparer des arguments pour défendre leur position et encouragez-les à échanger leurs points de vue de manière respectueuse.
4. Proposez aux élèves d'inventer leur propre histoire où les arbres magiques jouent un rôle central. Ils peuvent imaginer une aventure où les humains et les arbres collaborent pour résoudre un problème commun ou créer un équilibre entre les deux mondes.
5. Faites un exercice d'écriture descriptive en demandant aux élèves de décrire un des arbres magiques créés par les magiciens du royaume. Encouragez-les à utiliser des adjectifs, des comparaisons et des métaphores pour donner vie à l'arbre dans l'esprit du lecteur.
6. Proposez aux élèves d'écrire une fin alternative à l'histoire, dans laquelle le roi trouve un moyen de rétablir l'équilibre entre les humains et les arbres magiques. Comment parvient-il à résoudre les conflits et à restaurer l'ordre dans le royaume ?
7. Organisez un atelier d'écriture créative où les élèves sont invités à créer leurs propres personnages magiques, inspirés par les arbres magiques de l'histoire. Ils peuvent écrire des descriptions, des histoires courtes ou même des dialogues mettant en scène leurs personnages magiques.
8. Proposez aux élèves d'écrire un poème sur le thème de la nature et de l'équilibre entre les différents êtres vivants. Ils peuvent utiliser des rimes, des métaphores et des images poétiques pour exprimer leurs idées sur la coexistence harmonieuse entre les humains et les arbres.

## 16- LE CHAMEAU A CINQ BOSSES

Le roi demanda à ses conseillers s'ils connaissaient l'histoire du chameau à cinq bosses. Quand ils répondirent que non, le roi décida de la leur raconter.

« Il était une fois, dans un lointain désert, un chameau à cinq bosses. Oui, vous avez bien entendu, cinq bosses ! La première bosse permettait de stocker de l'eau, la deuxième était remplie de nourriture, la troisième servait de coussin confortable pour le chameau, la quatrième était un coffre à bijoux et à monnaie, et la cinquième contenait les épices et les herbes aromatiques.

Un jour, un explorateur vint à passer et il tomba sur notre chameau. Étonné par cet animal à cinq bosses, l'explorateur décida de l'emmener avec lui dans son voyage. Ensemble, ils parcoururent le monde entier, rencontrant toutes sortes de personnages étranges et merveilleux.

Finalement, le chameau à cinq bosses et l'explorateur arrivèrent devant un immense canyon. L'explorateur ne savait pas comment traverser ce large obstacle, mais notre chameau avait une idée en tête.

Le chameau à cinq bosses avança vers l'extrémité du canyon et sauta. C'était un saut incroyablement long et au sommet de son saut, il utilisa sa

bosse remplie d'épices et d'herbes aromatiques pour parfumer l'air autour de lui, créant ainsi une brise aromatique. Le parfum se répandit dans tout le canyon et soudain, des plateformes volantes apparurent, transportant le chameau et l'explorateur d'un bout à l'autre du canyon, en toute sécurité.

Après avoir traversé avec succès, le chameau à cinq bosses et l'explorateur payèrent leur passage avec de l'eau, de la nourriture et des bijoux contenus à l'intérieur des bosses. Puis, après s'être bien reposé sur le coussin de la troisième bosse, ils continuèrent leur voyage, vivant de nombreuses autres aventures incroyables et extraordinaires.

Et c'est ainsi que se termina l'histoire du chameau à cinq bosses. Une histoire absurde mais pleine de sagesse, qui nous apprend que parfois, pour résoudre un problème, il faut être prêt à penser en dehors des sentiers battus. »

## **Atelier d'écriture :**

1. Imagine la suite de l'histoire : Que se passe-t-il après que le chameau à cinq bosses et l'explorateur aient traversé le canyon ? Quelles autres aventures incroyables et extraordinaires pourraient-ils vivre ensemble ?
2. Invente un personnage étrange ou merveilleux que le chameau à cinq bosses et l'explorateur pourraient rencontrer lors de leur voyage. Décris ce personnage en utilisant des détails et des adjectifs pour le rendre intéressant.
3. Crée une nouvelle histoire mettant en scène un autre animal fantastique doté de caractéristiques uniques, tout comme le chameau à cinq bosses. Décris cet animal et raconte une aventure qu'il vit.
4. Écris une lettre de l'explorateur à un ami, dans laquelle il raconte son voyage avec le chameau à cinq bosses. Demande aux élèves d'inclure des détails sur les différentes rencontres et les obstacles qu'ils ont surmontés ensemble.
5. Demande aux élèves d'imaginer une scène dans laquelle le chameau à cinq bosses doit utiliser une ou plusieurs de ses bosses pour résoudre un autre problème. Ils peuvent écrire une description détaillée de cette scène et expliquer comment les caractéristiques spéciales du chameau sont utilisées.
6. Propose aux élèves d'écrire une version alternative de l'histoire, dans laquelle le chameau à cinq bosses rencontre un autre explorateur avec des motivations différentes. Comment l'histoire pourrait-elle se dérouler différemment ?
7. Demande aux élèves de réfléchir à une situation dans leur vie où ils ont dû penser en dehors des sentiers battus pour résoudre un problème. Ils peuvent écrire un court récit sur cette expérience, en partageant les défis auxquels ils ont été confrontés et comment ils ont trouvé une solution créative.

## 17- LE ROI AVAIT TOUJOURS RAISON

Le roi avait toujours raison. C'était un fait indéniable. Peu importe ce que disaient les autres, peu importe si le soleil se levait à l'ouest ou si les oiseaux chantaient en ré bémol, le roi avait toujours raison.

Un jour, des chats prirent le pouvoir dans le royaume. Ils décidèrent que les sujets du roi devraient désormais leur obéir, et la vie changea du jour au lendemain. Les chats commencèrent à chasser les humains de leur propre maison, les obligeant à dormir dans les rues. Ils essayèrent de se rebeller, mais les chats étaient trop nombreux et ils avaient une arme secrète : un poisson ambassadeur qui savait parler impeccablement.

Le poisson commença à faire des discours sur la supériorité des chats et convainquit la plupart des humains de se soumettre. Sauf le roi, qui refusa de se plier aux ordres des matous. Il leur rétorqua qu'il avait et qu'il aurait toujours raison, même si tout le monde était contre lui. Les chats décidèrent d'envoyer leur poisson infallible auprès du roi pour le persuader de changer d'avis.

Le poisson ambassadeur arriva au palais et commença à discourir. Il parla pendant des heures, affirmant que les chats étaient supérieurs aux humains et

que le roi devait se plier à leurs volontés. Mais le roi, inflexible et têtu, ne changea jamais d'avis. Il continua à dire qu'il avait et qu'il aurait toujours raison, même s'il devait mourir pour ses convictions.

Les chats décidèrent finalement de le laisser en paix. Ils comprirent que le roi possédait une qualité qu'eux-mêmes n'avaient pas : le courage de ses convictions. Et c'est ainsi que le roi continua à régner sur son royaume, malgré les chats qui l'entouraient. Car il avait et il aurait toujours raison, même si cela semblait absurde aux yeux des autres.

## Atelier d'écriture :

1. Réécrivez la fin de l'histoire : Demandez aux élèves d'imaginer une fin alternative où le roi change d'avis et accepte de se soumettre aux chats. Comment cela affecterait-il le royaume et ses habitants ? Quelles seraient les conséquences de cette décision ?
2. Le discours du poisson : Demandez aux élèves d'écrire le discours du poisson ambassadeur dans lequel il essaie de convaincre le roi de se soumettre aux chats. Encouragez-les à utiliser des arguments persuasifs et à exprimer les points de vue des chats.
3. Écrivez une lettre : Demandez aux élèves d'écrire une lettre du roi à ses sujets, dans laquelle il explique pourquoi il refuse de se plier aux ordres des chats. Ils peuvent utiliser des arguments de leur choix et exprimer les valeurs et les convictions du roi.
4. Changez de perspective : Demandez aux élèves d'écrire l'histoire du point de vue des chats. Comment justifient-ils leur prise de pouvoir et leur domination sur les humains ? Comment voient-ils le roi et sa résistance ? Encouragez-les à explorer les motivations et les émotions des chats.
5. Imaginez un autre animal ambassadeur : Demandez aux élèves d'imaginer un autre animal ambassadeur envoyé par les chats pour convaincre le roi. Quel animal choisiront-ils ? Comment utiliseront-ils ses caractéristiques pour persuader le roi ? Les élèves peuvent dessiner l'animal et écrire un court discours pour lui.
6. Créez une suite : Demandez aux élèves d'écrire une suite à l'histoire. Que se passe-t-il après que les chats décident de laisser le roi en paix ? Comment le royaume évolue-t-il ? Les élèves peuvent inventer de nouveaux défis et aventures pour le roi et les chats.

## 18- LES GAUFRETTES

Le roi avait une folle passion pour les gaufrettes. Un jour, alors qu'il se baladait tranquillement dans son jardin, il entendit un bruit étrange. En regardant autour de lui, il vit un éléphant qui pétait de travers.

Le roi, curieux, s'approcha de l'animal et lui demanda : « Pourquoi pètes-tu de travers, mon cher éléphant ? ». L'éléphant lui répondit : « C'est à cause des gaufrettes ! Elles me donnent des gaz, mais je ne peux pas résister à leur délicieuse odeur ! ».

Le roi, impressionné par l'éléphant qui avait un goût aussi sophistiqué que le sien, décida de le convier à son palais pour un repas de gaufrettes. Mais lorsque le roi ouvrit la boîte de gaufrettes apportée par son hôte, un étrange fumet commença à s'en échapper. Le roi, perplexe, lui demanda ce qui se passait. L'éléphant lui expliqua qu'il avait ajouté sa propre touche personnelle aux gaufrettes en y incorporant une poudre magique.

Douter de l'éléphant serait douter de son propre goût, donc le roi les goûta et aussitôt, il se mit à rire, à chanter et à danser comme s'il avait perdu l'esprit : elles étaient incroyablement délicieuses !



Le lendemain, sans que l'on puisse expliquer pourquoi, toute la cour du roi fut envahie par une étrange épidémie de *rigolite* aigue. Le roi était hilare, quant à lui, car il était le seul avec l'éléphant, à être immunisé contre l'odeur des pets, grâce à la mystérieuse poudre magique.

Et ainsi, Le roi et l'éléphant qui pétait de travers devinrent cul et chemise, produisant une quantité impressionnante de farces et attrape dans tout le château, pendant le long règne du monarque.

## Atelier d'écriture :

1. Imaginez la scène : Demandez aux élèves d'imaginer le jardin du roi et de le décrire en utilisant leurs sens. Quels bruits pourraient-ils entendre ? À quoi ressemblerait le jardin ? Quels éléments pourraient attirer leur attention ?
2. Créez un dialogue : Demandez aux élèves d'imaginer une conversation entre le roi et l'éléphant. Comment le roi pourrait-il aborder le sujet délicat des flatulences de l'éléphant de manière polie et respectueuse ? Encouragez-les à utiliser des phrases interrogatives et des tournures de politesse.
3. L'éléphant chimiste : Demandez aux élèves d'imaginer ce que pourrait être cette mystérieuse poudre magique ajoutée par l'éléphant aux gaufrettes. Quels effets spéciaux pourrait-elle avoir sur ceux qui la consomment ? Les élèves peuvent écrire une liste des pouvoirs magiques imaginaires de la poudre et inventer des scénarios amusants où les personnages du château en font l'expérience.
4. Une farce royale : Invitez les élèves à imaginer une farce que le roi et l'éléphant pourraient jouer à un membre de la cour. Ils peuvent décrire les préparatifs, les réactions des personnages et la chute comique de la farce. Encouragez-les à ajouter des détails humoristiques pour rendre la scène plus vivante.
5. Une épidémie de rigolite : Demandez aux élèves d'imaginer ce à quoi ressemblerait une épidémie de rigolite aigue. Comment les gens réagiraient-ils ? Quels seraient les symptômes ? Les élèves peuvent écrire des descriptions détaillées de la scène où tout le monde est pris de fou rire et imaginer des situations amusantes qui pourraient en découler.
6. Un règne joyeux : Demandez aux élèves d'imaginer comment le règne du roi serait affecté par cette épidémie de rigolite aigue. Comment les affaires du royaume seraient-elles gérées ? Comment le roi et l'éléphant utiliseraient-ils leur humour pour rendre les journées plus agréables pour tous ? Les élèves peuvent écrire des petites histoires ou des anecdotes sur les moments drôles et joyeux du règne du monarque.

## 19- LE TESTAMENT

Un matin, le roi se réveilla avec un terrible rhume des foins et décida qu'il était temps de faire son testament. Il convoqua son conseiller, un sage hibou nommé Alphonse, et lui ordonna de coucher sur le papier ses dernières volontés.

Alphonse était perplexe. « Mais, Votre Majesté, vous ne pouvez pas mourir. Vous êtes immortel ! », s'était-il exclamé.

«Je le sais, Alphonse. Mais on ne sait jamais ce qui pourrait arriver dans l'avenir. D'ailleurs, faire un testament est une tradition chez les rois», répondit le souverain.

«Avec tout le respect que je vous dois, Votre Majesté, c'est absurde», a déclaré Alphonse.

« Absurde ou pas, vous ferez ce que je dis », dit sévèrement le roi.

Alors Alphonse commença à rédiger les dernières volontés du roi. Le premier élément de la liste était: «A mes sujets bien-aimés, je lègue un approvisionnement à vie de guimauves.»

«Des guimauves, Votre Majesté?» demanda Alphonse surpris.

« Oui, des guimauves. Y a-t-il un problème avec ça? » tonna sèchement le roi.

« Non, Votre Majesté. Je trouve juste cela... inattendu, » balbutia Alphonse, essayant de ne pas offenser le roi.

Le roi continua à dicter son testament, qui comprenait des articles tels qu'un tapis volant pour son perroquet de compagnie, un approvisionnement à vie de musique de polka pour son assistant grenouille et une paire de pantoufles en soie pour son fidèle cheval.

Et ainsi, le testament du souverain fut écrit, scellé et stocké dans un endroit secret, pour ne plus jamais être revu. L'absurdité de tout cela amusa les habitants du royaume. Dès lors, ils ne manquèrent jamais une occasion de faire une blague à ce sujet, chaque fois qu'ils se réunissaient autour d'un feu de camp.

## Atelier d'écriture :

1. Imagine la suite de l'histoire : Que s'est-il passé après que le roi ait rédigé son testament ? Quelles sont les réactions des habitants du royaume ? Écris un court récit décrivant les événements qui se sont produits.
2. Invente une conversation entre le roi et son conseiller Alphonse, dans laquelle Alphonse essaie de convaincre le roi de ne pas faire son testament. Utilise ton imagination pour trouver des arguments et des contre-arguments intéressants.
3. Écris une lettre de l'un des habitants du royaume à son ami, dans laquelle il raconte la nouvelle du testament du roi et partage ses réflexions à ce sujet. Que pense-t-il de ces volontés étranges du roi ? Quelles sont ses propres idées sur la question ?
4. Fais une liste des volontés farfelues que tu écrirais si tu étais le roi ou la reine. Qu'est-ce que tu léguerais à tes sujets ? Pourquoi ces objets ou ces actions seraient-ils importants pour toi ? Explique tes choix.
5. Imagine que le testament du roi soit découvert des années plus tard par un jeune aventurier. Écris une histoire dans laquelle ce jeune aventurier part à la recherche des objets mentionnés dans le testament. Quelles aventures va-t-il vivre ? Quelles leçons apprendra-t-il en cours de route ?
6. Invente une blague sur le testament du roi que les habitants du royaume pourraient raconter autour d'un feu de camp. Écris la blague et partage-la avec tes camarades de classe.
7. Réfléchis à la signification du testament du roi. Pourquoi pense-tu que le roi a rédigé ces volontés étranges ? Qu'est-ce que cela pourrait dire sur sa personnalité ou sur la manière dont il gouverne le royaume ? Écris une courte réflexion personnelle sur le sujet.

## 20- LE CADEAU

Le roi cherchait un cadeau pour la reine. Il parcourut tous les magasins de son royaume, mais rien ne semblait être à la hauteur de la reine. Finalement, il entendit parler d'un drôle d'objet appelé «l'horloge à rebrousse-temps», qui permettait de remonter le temps en tournant ses aiguilles à l'envers.

Intrigué et enthousiaste à l'idée d'offrir un cadeau aussi inhabituel, le roi partit à la recherche de l'horloge. Après des jours de voyage, il trouva enfin le mystérieux horloger qui pouvait lui vendre cette merveille.

Mais lorsqu'il ramena l'horloge au château, les choses commencèrent à devenir absurdes. Chaque fois que la reine tournait les aiguilles de l'horloge, le temps semblait reculer, mais dans le sens inverse de ce que tout le monde aurait pensé. Les événements se produisaient à l'envers, les gens revenaient à leurs naissances, les animaux retournaient dans le ventre de leur mère, le vent recueillait les feuilles des arbres au lieu de les disperser et les cheveux des gens poussaient à l'intérieur de leur tête.

Le royaume était devenu fou, et les gens ne pouvaient plus faire les choses de la même manière. Finalement, le roi, la reine et l'horloger décidèrent

de remettre les choses en ordre et de remonter l'horloge à l'endroit. Mais le temps avait été perturbé à un point tel que les choses ne seraient plus jamais les mêmes.

Le roi fut donc obligé de se résoudre à trouver un autre cadeau pour la reine. Il comprit que les cadeaux extravagants n'étaient pas la solution à tout. De son côté, la reine fut ravie de simplement passer du temps avec son mari, elle se moquait des extravagances inutiles. Et le royaume retrouva son cours tranquille, bien que quelque peu différent.

## Atelier d'écriture :

1. Imaginez une suite à l'histoire : Demandez aux élèves d'imaginer ce qui se passe ensuite. Comment le roi et la reine trouvent-ils un autre cadeau ? Comment le royaume s'adapte-t-il aux changements causés par l'horloge à rebrousse-temps ? Les élèves peuvent écrire une courte histoire ou un dialogue mettant en scène les personnages principaux et décrivant la résolution de la situation.
2. La lettre du roi : Demandez aux élèves d'écrire une lettre du roi à l'horloger, exprimant sa frustration et son désarroi face aux conséquences inattendues de l'horloge à rebrousse-temps. Ils peuvent décrire les problèmes rencontrés dans le royaume et demander des conseils à l'horloger pour remettre les choses en ordre.
3. La description de l'horloge magique : Invitez les élèves à utiliser leur imagination pour décrire en détail l'horloge à rebrousse-temps. Ils peuvent décrire son apparence, son fonctionnement, et pourquoi elle est considérée comme une merveille. Les élèves peuvent également inventer d'autres objets magiques que le roi aurait pu trouver lors de sa quête.
4. Les conséquences du temps inversé : Demandez aux élèves de faire une liste des conséquences absurdes qui ont eu lieu lorsque le temps a commencé à reculer. Ils peuvent choisir l'un des événements décrits dans le texte et écrire une histoire courte à ce sujet. Par exemple, ils pourraient décrire comment un animal est revenu à sa naissance et a dû réapprendre à marcher.
5. La leçon du roi et de la reine : Invitez les élèves à réfléchir à la leçon que le roi et la reine ont apprise à la fin de l'histoire. Demandez-leur d'écrire un court paragraphe décrivant la leçon qu'ils pensent que les personnages ont apprise et comment cela peut s'appliquer à leur propre vie.
6. Inventez un autre cadeau pour la reine : Demandez aux élèves d'inventer un cadeau original et significatif que le roi pourrait offrir à la reine pour compenser l'échec de l'horloge à rebrousse-temps. Ils peuvent dessiner le cadeau et expliquer pourquoi il serait spécial pour la reine.



## 21- LE PORTRAIT

Le roi voulut faire peindre son portrait. Il convoqua le peintre le plus renommé du pays. Celui-ci arriva au palais avec son pinceau, sa toile et ses couleurs. Mais dès qu'il commença à peindre, quelque chose d'étrange se produisit. Chaque fois qu'il posait son pinceau sur la toile, la peinture prenait vie pour devenir quelque chose de complètement différent.

Il peignit d'abord la tête du roi, mais au lieu d'un visage, elle se transforma en un tournesol géant. Perplexe, il décida de peindre le corps du roi, mais il se transforma en un serpent de mer avec des écailles arc-en-ciel. Le peintre essaya de corriger l'erreur, mais à chaque coup de pinceau, la peinture se transformait en quelque chose de plus bizarre.

Dans une ultime tentative pour achever le portrait, l'artiste se recula, esquissant des croquis dans les airs. Soudain, les croquis s'envolèrent et prirent une vie propre. A présent, ils formaient une nuée de licornes à queue arc-en-ciel galopant autour du roi. Le roi était ravi de l'absurdité de la peinture, et le peintre avait enfin créé son chef-d'œuvre ultime. La légende rapporte que le tableau est toujours accroché au mur du palais, hypnotisant tous ceux qui le regardent.

## Atelier d'écriture :

1. Écrivez une suite à l'histoire en imaginant ce qui se passe après que le tableau a été accroché au mur du palais. Quelles aventures les licornes vivent-elles dans le tableau ? Les autres peintures du palais peuvent-elles prendre vie également ?
2. Imaginez que le roi décide d'organiser une exposition d'art fantastique au palais. Chaque élève doit créer sa propre peinture magique et donner une explication sur ce qui se passe lorsqu'on regarde son tableau. Laissez libre cours à votre imagination pour inventer des créatures et des scènes fantastiques !
3. Écrivez une lettre du peintre renommé à un ami pour lui raconter son expérience avec le roi et la peinture magique. Décrivez les émotions et les difficultés que le peintre a rencontrées, ainsi que sa satisfaction finale d'avoir créé un chef-d'œuvre unique.
4. Imaginez que l'un des élèves de la classe ait reçu le pouvoir de donner vie à ses dessins. Racontez une journée typique de cet élève en explorant les différentes créations qui prennent vie lorsqu'il dessine.
5. Inventez une suite à l'histoire où un voleur tente de voler le tableau magique du palais. Comment le roi et le peintre vont-ils réagir ? Quels obstacles le voleur devra-t-il surmonter pour réussir son vol ?
6. Imaginez que le peintre magique organise un atelier d'art pour les élèves de la classe. Chaque élève doit choisir un objet et peindre une scène fantastique autour de cet objet. Quels objets les élèves choisiront-ils et quelle histoire incroyable se cachera derrière chaque peinture ?
7. Imaginez que le roi décide de distribuer des reproductions du tableau magique à tous les habitants du royaume. Demandez aux élèves de décrire leur propre version de la peinture et d'expliquer ce qu'ils ressentent en la regardant.
8. Inventez une histoire dans laquelle un des personnages du tableau magique du palais s'échappe de la peinture et se retrouve dans le monde réel. Comment ce personnage fantastique s'adapte-t-il à la vie quotidienne ? Quelles aventures vivra-t-il avant de trouver un moyen de retourner dans le tableau ?
9. Proposez aux élèves d'écrire un poème inspiré du tableau magique. Encouragez-les à utiliser des mots et des images poétiques pour décrire les couleurs, les formes et les émotions évoquées par la peinture.
10. Demandez aux élèves d'imaginer qu'ils sont le peintre magique et de décrire leur tableau ultime. Quelles créatures fantastiques y apparaissent ? Quels éléments magiques le tableau renferme-t-il ?

## 22- LA GUERRE

Pour jouer, Le roi déclara la guerre à la lune. Il était convaincu que la lune conspirait contre son royaume et avait décidé de l'attaquer avec son armée de clowns et de chevaux volants.

Alors que les troupes du roi s'envolèrent vers la lune sur leurs montures ailées, ils se rendirent compte que la lune était habitée par une tribu de lapins géants pacifiques. Les lapins leur offrirent des carottes et des tasses de thé. Cependant, le roi refusa de s'asseoir à la table ronde des négociations avec des créatures qu'il jugeait inférieures à son rang, et voulut engager le combat.

Hélas, les clowns et les chevaux volants furent rapidement submergés par la masse impitoyable de lapins qui s'élancèrent sur eux. Défait, le roi se retrouva assis et ligoté sur un trône de carottes que les lapins avaient créé en guise de pilori pour sa folie. Depuis ce jour, le roi arrêta de déclarer la guerre aux corps célestes et préféra se contenter de jouer aux petits chevaux avec ses conseillers à la cour.

## Atelier d'écriture :

1. Inventez une nouvelle aventure pour le roi : Demandez aux élèves d'imaginer ce qui pourrait se passer après que le roi ait arrêté de déclarer la guerre aux corps célestes. Peut-être qu'il découvre une autre passion ou un nouveau jeu auquel il s'adonne avec ses conseillers à la cour. Les élèves peuvent écrire une histoire sur cette nouvelle aventure du roi.
2. Les négociations : Demandez aux élèves d'écrire une scène de négociation entre le roi et les lapins géants pacifiques. Les élèves peuvent imaginer les arguments et les discussions qui auraient pu avoir lieu à la table ronde des négociations. Quels auraient été les compromis possibles entre les deux parties ?
3. Un autre roi et une autre planète : Invitez les élèves à créer un nouveau roi et une nouvelle planète avec des habitants imaginaires. Ils peuvent écrire une histoire où ce nouveau roi déclare la guerre à une autre planète et les conséquences qui en découlent. Les élèves peuvent utiliser leur créativité pour inventer des personnages, des dialogues et des péripéties.
4. La guerre des jouets : Proposez aux élèves d'imaginer une bataille entre différents jouets. Ils peuvent choisir des jouets de leur choix et créer une histoire dans laquelle ces jouets prennent vie et s'engagent dans une guerre. Les élèves peuvent écrire sur les motivations des différents jouets, les alliances qui se forment et les rebondissements de l'histoire.
5. Un conte revisité : Demandez aux élèves de réécrire ce texte sous la forme d'un conte avec une morale. Ils peuvent modifier certains éléments de l'histoire et ajouter une leçon de vie à la fin. Les élèves peuvent réfléchir à ce que le roi a appris de cette expérience et comment il a changé grâce à sa rencontre avec les lapins géants pacifiques.

## 23- LA DISPARITION DES LIVRES

Un jour, le roi dut faire face à une situation très étrange. Tous les livres du royaume avaient disparu sans laisser de trace. Personne ne savait comment cela avait pu arriver. Le roi appela son conseiller le plus sage pour résoudre ce mystère.

Le conseiller s'appelait Monsieur Chapeau. Il avait un chapeau si grand qu'on pouvait y cacher un éléphant. Après avoir réfléchi pendant des jours et des nuits, il proposa une solution absurde au roi.

Il expliqua que les livres avaient été volés par une famille de lapins géants qui vivait dans une autre dimension, et que la seule façon de les récupérer était de faire voler le château dans cette autre dimension.

Le roi était sceptique, mais étant donné qu'il n'avait pas d'autres options, il décida de suivre les avis du conseiller. Ils mirent en place un plan pour faire voler le château, avec l'aide d'un groupe d'oiseaux-musiciens capables de pousser le château dans les airs.

Au bout de plusieurs jours, le château atteignit la dimension des lapins géants. Ils trouvèrent les livres cachés dans leur tanière, et les ramenèrent dans leur dimension d'origine.

Le roi remercia Monsieur Chapeau, qui s'en alla tranquillement, en fredonnant une chanson stupide sur les lapins géants. Et la morale de cette histoire ? Parfois, les solutions les plus absurdes sont les plus efficaces.

## **Atelier d'écriture :**

1. Inventez une autre situation étrange qui pourrait arriver au roi et à son royaume. Quel problème pourrait-il rencontrer cette fois-ci ? Demandez aux élèves de réfléchir à une solution absurde pour résoudre ce problème.
2. Demandez aux élèves d'imaginer la famille de lapins géants vivant dans une autre dimension. À quoi pourraient-ils ressembler ? Où vivraient-ils ? Encouragez-les à décrire cette dimension fantastique en utilisant leur imagination.
3. Faites un exercice d'écriture descriptive en demandant aux élèves de décrire Monsieur Chapeau et son chapeau gigantesque. À quoi ressemble-t-il ? Comment se comporte-t-il ? Quelle est sa personnalité ? Les élèves peuvent également essayer d'imaginer pourquoi il porte un chapeau si grand.
4. Demandez aux élèves de créer leur propre solution absurde pour résoudre le mystère des livres disparus. Encouragez-les à faire preuve de créativité et d'imagination en proposant des idées farfelues.
5. Organisez un jeu de rôle où les élèves jouent différents personnages de l'histoire, tels que le roi, Monsieur Chapeau, les oiseaux-musiciens ou les lapins géants. Les élèves peuvent improviser des dialogues basés sur la situation et les interactions entre les personnages.
6. Écrivez une suite à l'histoire en imaginant ce qui pourrait se passer ensuite. Quelles pourraient être les conséquences de l'action du roi et de Monsieur Chapeau ? Les élèves peuvent également inventer de nouvelles aventures pour ces personnages.

## 24- LA COURONNE

Le roi avait perdu sa couronne. Il chercha partout, demandant à tous ses sujets s'ils l'avaient vue, mais personne ne savait où elle était. Finalement, il alla voir le fou de la cour et lui demanda s'il pourrait l'aider à la retrouver.

Le fou réfléchit un instant, puis lui conseilla de retourner dans son lit et de chercher à nouveau le matin suivant. Le roi fut surpris par le conseil, mais obéit quand même. Le lendemain matin, il se réveilla et miracle, la couronne se trouvait sur son oreiller.

Le roi fut soulagé et voulut récompenser le fou pour son aide. Il lui offrit une grande quantité d'or, mais le fou refusa, arguant qu'il ne voulait pas d'or. Le roi était étonné et lui demanda ce qu'il désirait en échange.

Le fou répondit qu'il voulait un œuf, mais pas n'importe quel œuf : un œuf qui puisse chanter comme un oiseau. Le roi pensa que c'était une curieuse demande mais ordonna tout de même à ses sujets de chercher un tel œuf.

Après de longues recherches, un étrange œuf fut finalement trouvé dans une grange à l'extérieur du château. Le fou était ravi et commença à chanter à l'unisson avec l'œuf. Mais à la grande surprise de tous, l'œuf se transforma soudainement en un petit dragon.



Le roi fut effrayé et donna l'ordre de tuer le dragon. Cependant, le fou s'y opposa. Il expliqua qu'il connaissait le langage des dragons et qu'il pouvait communiquer avec lui. Et le petit dragon convainquit le roi et ses sujets qu'il était inoffensif et qu'il ne ferait de mal à personne.

Le roi et ses sujets réalisèrent que parfois, il faut écouter les fous pour découvrir des choses extraordinaires et s'étonner.

## Atelier d'écriture :

1. Réécrivez la fin de l'histoire à partir du moment où le roi découvre le petit dragon. Les élèves peuvent imaginer une discussion entre le roi, le fou et le dragon pour convaincre le roi de ne pas le tuer. Ils peuvent également inventer une raison pour laquelle le dragon s'est transformé à partir de l'œuf chantant.
2. Inventez une suite à l'histoire où le roi décide de garder le dragon dans le château. Les élèves peuvent décrire les aventures du roi et du dragon, ainsi que les réactions des sujets du royaume face à la présence d'un dragon.
3. Demandez aux élèves d'écrire un dialogue entre le roi et le fou, où le roi cherche des conseils sur d'autres problèmes. Par exemple, le roi pourrait demander au fou comment résoudre un conflit avec un autre royaume ou comment améliorer les récoltes du royaume.
4. Les élèves peuvent écrire une version alternative de l'histoire où le roi ne demande pas l'aide du fou et continue à chercher la couronne par lui-même. Ils peuvent explorer les conséquences de cette décision et imaginer comment le roi finit par retrouver sa couronne, ou s'il échoue.
5. Imaginez une autre demande extravagante que le fou pourrait faire au roi en échange de son aide. Les élèves peuvent écrire une scène où le roi et le fou discutent de cette demande inhabituelle et des efforts déployés par les sujets du royaume pour la satisfaire.
6. Demandez aux élèves d'écrire un poème sur le thème de l'importance de l'écoute et de la sagesse cachée dans des endroits inattendus. Ils peuvent utiliser des rimes simples et des métaphores pour exprimer leur idée.
7. Les élèves peuvent écrire une lettre du roi au fou, lui exprimant sa gratitude pour son aide et discutant des leçons qu'il a apprises grâce à cette expérience. La lettre peut également contenir une invitation pour le fou à vivre au château et à conseiller le roi régulièrement.

## 25- LE COUSIN

Le roi devait recevoir son cousin éloigné. Ce cousin était connu pour ses inventions et ses idées farfelues. Lorsqu'il arriva au palais du roi, il avait avec lui une machine étrange qui ressemblait à un arbre avec des feuilles et des branches métalliques.

Le roi était curieux et demanda à son cousin de lui expliquer le fonctionnement de cette machine. Le cousin répondit qu'il fallait simplement prononcer le nom de quelque chose et la machine le transformerait en quelque chose de complètement différent. Le roi était sceptique, mais son cousin insista pour faire une démonstration.

Le roi décida de tester la machine. Il prononça le mot «pomme» et la machine transforma instantanément la pomme en une pantoufle en cuir. Le roi fut étonné et voulu essayer avec un objet plus complexe. Il prononça le mot «château» et la machine transforma le château en un mouton en peluche rose.

Le roi était tellement amusé par la machine que son cousin avait apportée qu'il invitât tous ses sujets à venir la tester. Bientôt, tout le royaume était en train de prononcer des mots pour voir ce que la machine allait transformer.

Mais un jour, le cousin du roi prononça le mot «machine» et quelque chose d'étrange se produisit. La machine se métamorphosa soudainement en un éléphant rose géant qui prit d'assaut le palais royal. Quel tohu-bohu ! Tous les sujets du roi paniquèrent et se cachèrent sous les tables et derrière les chaises.

Finalement, le cousin du roi dit un autre mot incantatoire qui fit se transformer à nouveau l'éléphant en machine. Tout rentra dans l'ordre, mais le roi, ses sujets et son cousin se mirent d'accord pour ne plus jamais essayer la machine diabolique.

Cependant, le cousin du roi était déjà en train de travailler sur un autre projet farfelu qu'il apporterait la prochaine fois qu'il visiterait le royaume. Et c'est ainsi que se termina la visite du cousin et l'histoire absurde de la machine à transformer les choses.

## Atelier d'écriture :

1. Invente la suite de l'histoire : Demande aux élèves d'imaginer ce qui pourrait se passer après la visite du cousin et la découverte de la machine à transformer les choses. Est-ce que le cousin revient avec une nouvelle invention ? Quelle serait cette invention ? Quels sont les nouveaux problèmes ou aventures auxquels le roi et ses sujets pourraient être confrontés ? Les élèves peuvent écrire individuellement ou en groupes pour créer une suite imaginative à l'histoire.
2. Crée ton propre objet farfelu : Invite les élèves à imaginer et à dessiner leur propre invention farfelue. Ils peuvent se baser sur l'idée de la machine à transformer les choses ou créer quelque chose de complètement nouveau. Les élèves peuvent donner un nom à leur invention, expliquer comment elle fonctionne et décrire les transformations qu'elle est capable d'effectuer. Encourage-les à laisser libre cours à leur imagination et à partager leurs idées avec la classe.
3. Écriture descriptive : Demande aux élèves de choisir un des objets transformés par la machine (par exemple, la pantoufle en cuir ou le mouton en peluche rose) et de décrire cet objet de manière détaillée. Ils peuvent utiliser leurs cinq sens pour décrire l'apparence, le toucher, l'odeur, le son et même le goût de l'objet. Les élèves peuvent également imaginer l'histoire de l'objet avant et après sa transformation, en utilisant des phrases descriptives et en développant leur créativité.
4. Crée ton propre conte farfelu : Demande aux élèves d'écrire leur propre conte farfelu en s'inspirant de l'histoire de la machine à transformer les choses. Ils peuvent créer des personnages et inventer une aventure fantastique où les objets se transforment de manière inattendue. Les élèves peuvent être encouragés à utiliser des mots inventés, des animaux imaginaires et des lieux fantastiques pour rendre leur conte encore plus créatif.
5. Réflexion sur les conséquences : Discute avec les élèves des conséquences possibles de l'utilisation de la machine à transformer les choses. Demande-leur d'écrire une réflexion personnelle sur les avantages et les inconvénients d'une telle invention. Les élèves peuvent exprimer leurs opinions et justifier leur point de vue en utilisant des arguments logiques. Ils peuvent également discuter des leçons que le roi et ses sujets ont apprises et des décisions qu'ils ont prises à la fin de l'histoire.

## 26- LE DECRET

Le roi détestait tout ce qui était rond. Les boules, les ballons, les œufs, et tout objet sphérique étaient bannis de son royaume sous peine de mort.

Mais un jour, horreur, une boule noire tomba du ciel et s'écrasa dans sa cour. Le roi ordonna immédiatement à ses soldats de la détruire. Peine perdue, elle était indestructible.

Furieux, le roi décida d'organiser un grand tournoi pour voir qui pourrait venir à bout de cette boule. Des chevaliers de tout le royaume vinrent y participer, utilisant épées, lances et même catapultes. Las, rien ne pouvait ébrécher cette mystérieuse boule noire.

C'est alors qu'un simple paysan se présenta. Le roi rit de lui et lui fit donner une hache en bois pour essayer. Mais ce qui arriva ensuite émerveilla tout le monde. Le paysan effleura à peine la boule noire avec la hache en bois et la sphère se brisa en mille morceaux.

Le roi détestait encore plus les haches en bois, maintenant.

## Atelier d'écriture :

1. Imaginez la suite de l'histoire : Qu'est-ce qui se cache à l'intérieur de la boule noire ? Quelles sont les conséquences de sa destruction ?
2. Rédigez le récit du tournoi organisé par le roi : Décrivez les différents chevaliers et leurs tentatives pour détruire la boule. Qui était le plus courageux ?
3. Inventez une nouvelle règle étrange du roi : Qu'est-ce qu'il déteste maintenant après la destruction de la boule ? Comment cela affecte-t-il le royaume ?
4. Écrivez un dialogue entre le roi et le paysan : Comment le paysan explique-t-il sa technique pour briser la boule ? Comment réagit le roi ?
5. Réinventez l'histoire dans un contexte différent : Imaginez que le roi soit un roi des animaux et que la boule noire soit un mystérieux objet venu de l'espace. Comment les animaux réagissent-ils à la présence de la boule ? Comment est-elle finalement détruite ?
6. Écrivez une suite alternative : Que se serait-il passé si la boule noire avait été indestructible et que personne n'aurait réussi à la briser ? Comment cela aurait-il affecté le royaume et la vie de ses habitants ?
7. Inventez un nouveau personnage : Introduisez un personnage mystérieux qui aurait une solution inattendue pour détruire la boule noire. Qui est-il et comment parvient-il à briser la sphère ?
8. Imaginez un épilogue : Quelles sont les conséquences de la destruction de la boule sur le royaume et ses habitants ? Comment le roi change-t-il sa politique envers les objets ronds et les haches en bois ?

## 27- LE DENTISTE

Le roi avait très peur du dentiste. A tel point qu'il ordonna la construction d'un immense mur de sucre dans son palais pour éviter d'avoir à subir une consultation. Mais un jour, un étrange lapin blanc se présenta à lui et promit de l'aider à vaincre sa phobie. Le roi, intrigué, le suivit dans un tunnel qui le mena jusqu'à un monde sous-terrain rempli de crocodiles qui dansaient en tutu.

Le lapin blanc lui présenta alors le fameux dentiste. C'était un énorme paresseux qui se balançait doucement dans un arbre. Le roi était perplexe. Comment un paresseux pouvait-il être dentiste? Mais le lapin lui assura que c'était le meilleur dentiste du monde souterrain, et que ses soins avaient des résultats miraculeux. Le roi, fasciné, accepta donc une consultation.

Le paresseux-dentiste, nonchalant, examina la bouche du roi et conclut qu'il avait besoin d'une extraction. Il utilisa alors ses longs bras pour atteindre la dent à extraire, tout en fredonnant une chanson de rock. Le roi ne ressentit aucune douleur, mais il faillit s'évanouir en voyant le dentiste utiliser la dent extraite comme médiator pour jouer une chanson à la guitare électrique.

Le roi remercia alors le lapin blanc pour sa trouvaille d'un dentiste aussi étrange et efficace, et décida de répandre la nouvelle dans tout son royaume.



Désormais, tous les habitants allèrent chez le fameux paresseux-dentiste pour des soins dentaires, et toutes les dents étaient d'un blanc éclatant grâce à sa méthode.

Et c'est ainsi que le paresseux-dentiste devint la coqueluche du royaume, et que Le roi découvrit que la musique adoucit non seulement les mœurs, mais aussi les soins dentaires !

## Atelier d'écriture :

1. Réécrivez la fin de l'histoire : Demandez aux élèves d'imaginer une fin alternative à l'histoire. Comment le roi aurait-il pu vaincre sa peur du dentiste autrement ? Les élèves peuvent écrire une conclusion originale où le roi utilise une autre méthode pour surmonter sa phobie.
2. Dessinez le monde souterrain : Invitez les élèves à représenter le monde souterrain rempli de crocodiles qui dansent en tutu. Ils peuvent créer des illustrations colorées pour décrire cet environnement magique. Les élèves peuvent également ajouter des détails amusants et inventer d'autres créatures qui peuplent ce monde.
3. Imaginez un autre animal-dentiste : Demandez aux élèves d'inventer un autre animal qui serait dentiste. Quelles caractéristiques cet animal aurait-il ? Les élèves peuvent décrire ses compétences, son apparence physique et même son comportement pendant les soins dentaires.
4. Rédigez une publicité pour le paresseux-dentiste : Les élèves peuvent créer une publicité pour promouvoir les services du paresseux-dentiste. Ils doivent convaincre les habitants du royaume d'aller chez ce dentiste étrange mais efficace. Les élèves peuvent utiliser des slogans accrocheurs, des dessins attrayants et des arguments convaincants.
5. Écrivez une lettre du roi : Demandez aux élèves d'imaginer que le roi envoie une lettre à tous les habitants du royaume pour leur annoncer la découverte du paresseux-dentiste. Les élèves doivent rédiger cette lettre en utilisant un langage formel et en expliquant les avantages de consulter ce dentiste particulier.
6. Créez un dialogue entre le roi et le paresseux-dentiste : Les élèves peuvent imaginer une conversation entre le roi et le paresseux-dentiste pendant la consultation dentaire. Ils doivent inclure des échanges amusants et des répliques qui montrent la personnalité unique du paresseux-dentiste.
7. Imaginez d'autres pouvoirs du lapin blanc : Le lapin blanc est présenté comme étant capable d'aider le roi à surmonter sa phobie du dentiste. Les élèves peuvent inventer d'autres pouvoirs ou compétences magiques que possède ce lapin blanc. Ils peuvent également imaginer d'autres aventures que le lapin et le roi pourraient vivre ensemble.

## 28- LA DISPUTE

Le roi était fâché avec la reine. La raison de sa colère était tout à fait absurde : il avait rêvé que la reine avait mangé son dernier cupcake préféré, alors qu'en réalité il était toujours bien caché dans son garde-manger secret.

Le roi décida donc de punir la reine en lui interdisant d'utiliser la lettre «e» durant toutes ses conversations de la semaine à venir. La reine, qui était une personne très écoutée et aimant s'exprimer librement, ne put accepter cette punition. Elle commença à se sentir de plus en plus triste et isolée.

C'est alors qu'un chat errant, nommé Patagon, apparut et proposa un marché à la reine. En échange d'une boîte de thon de qualité supérieure, il lui promit de lui fournir une potion magique qui rendrait le roi capable de parler comme un perroquet pour la journée.

La reine accepta le marché et organisa un grand banquet cette nuit-là, auquel tous les courtisans étaient conviés. Le roi mangea avec appétit une soupe aux champignons, qui fut malencontreusement confectionnée avec une grande quantité de potion magique fournie par le chat Patagon.

Incapable de parler avec des mots différents que ceux prononcés par le perroquet de la cour, le roi fut le sujet de toutes les railleries et finit par se

rendre compte qu'il avait été dupé. La cour s'embrasa alors d'un fou rire interminable, qui se prolongea pendant des jours et des jours...

Et la reine, fière de sa vengeance, repartit joyeusement en compagnie de son nouvel ami, le chat Patagon, tous deux planifiant de futurs tours pendables et fous, au dépend du roi et de sa cour.

## Atelier d'écriture :

1. Réécriture de la scène : Demandez aux élèves de réécrire la scène du banquet en donnant la parole à différents personnages. Ils pourront inventer des dialogues amusants entre les courtisans, le roi et la reine. Encouragez-les à utiliser des expressions imagées et des jeux de mots pour rendre les échanges encore plus drôles.
2. La lettre interdite : Invitez les élèves à imaginer d'autres punitions loufoques que le roi aurait pu infliger à la reine. Demandez-leur d'écrire une courte histoire où un personnage est puni en lui interdisant d'utiliser une lettre spécifique. Ils pourront inventer des situations absurdes et des défis amusants pour leurs personnages.
3. L'histoire des tours pendables : Demandez aux élèves d'imaginer d'autres tours pendables que la reine et le chat Patagon pourraient jouer au roi et à la cour. Ils pourront écrire des mini-histoires mettant en scène ces tours pendables et décrire les réactions des personnages. Encouragez-les à être créatifs et à utiliser leur imagination pour inventer des situations farfelues et comiques.
4. Le garde-manger secret : Demandez aux élèves d'imaginer ce qui pourrait se cacher dans le garde-manger secret du roi. Ils pourront écrire une liste des aliments les plus étranges et les plus délicieux qu'ils pourraient trouver dans ce garde-manger. Ils pourront également inventer une histoire où un personnage découvre le garde-manger secret et explore son contenu mystérieux.
5. Le chat Patagon : Demandez aux élèves d'écrire une description détaillée du chat Patagon. Ils pourront imaginer son apparence, son caractère et ses pouvoirs magiques. Encouragez-les à utiliser des adjectifs et des comparaisons pour rendre leur description vivante et intéressante.
6. Le récit inversé : Proposez aux élèves de réécrire l'histoire en inversant les rôles des personnages. Par exemple, ils pourraient imaginer que c'est la reine qui rêve que le roi a mangé son dernier cupcake préféré et qui décide de le punir. Ils devront réinventer toute l'histoire en gardant l'esprit comique et absurde de l'original.
7. La morale de l'histoire : Demandez aux élèves de réfléchir à la morale de cette histoire et de l'exprimer par écrit. Quelle leçon peuvent-ils tirer de cette histoire ? Quels sont les valeurs ou les messages importants qu'ils peuvent en déduire ? Ils pourront rédiger un court paragraphe expliquant leur interprétation de la morale de l'histoire.

## 29- LE FORMULAIRE MAGIQUE

Le roi désirait rajeunir, il en avait assez de ressembler à un vieux pruneau sec. Il avait tout essayé, les potions, les crèmes, les régimes, mais rien ne fonctionnait. Un jour, il entendit parler d'un formulaire magique qui permettait de retrouver sa jeunesse. Ni une ni deux, il ordonna à son messenger de partir à la recherche de ce précieux papier.

Le messenger partit en quête du fameux formulaire, mais il ne savait pas où chercher. Il demanda conseil à une grenouille qui lui indiqua qu'il devait traverser la rivière, escalader une montagne et se rendre dans une grotte secrète. Le messenger suivit les instructions de la grenouille et arriva devant une porte en pierre.

Il tapa trois fois dessus avec sa baguette magique et la porte s'ouvrit. Il entra dans la grotte et trouva le formulaire magique. Mais il y avait un petit problème : le formulaire était rédigé en langue des oiseaux et le messenger ne comprenait pas un traître mot à cette langue.

Il sortit de la grotte et rencontra un vieil hibou qui lui dit qu'il aurait besoin d'une plume magique pour comprendre la langue des oiseaux. Le

messenger chercha partout une plume magique, mais il ne trouva que des plumes d'oies et de canards.

Il retourna voir le hibou qui lui expliqua que ces plumes étaient inutiles et qu'il devait absolument trouver une plume de phénix pour comprendre la langue des oiseaux. Le messenger partit donc à la recherche de cet oiseau de légende et finit par en trouver un dans une forêt lointaine.

Le phénix lui donna une de ses plumes et le messenger retourna dans la grotte. Il put enfin comprendre la langue des oiseaux et remplir le formulaire magique. Le roi fut alors rajeuni de plusieurs décennies et put enfin retrouver sa jeunesse.

Mais le lendemain, il se rendit compte que ce n'était pas une si bonne idée que ça : il avait perdu toute son expérience et sa sagesse. Il demanda donc à ce que le formulaire soit brûlé et qu'on n'en parle plus jamais. Et c'est ainsi que le formulaire magique fut perdu à jamais dans les méandres de l'histoire.

## Atelier d'écriture :

1. Réécrivez la fin de l'histoire en imaginant une autre conséquence du rajeunissement du roi. Quels problèmes cela pourrait-il causer dans le royaume et comment le roi les résoudrait-il ?
2. Inventez une suite à l'histoire où le formulaire magique est retrouvé des siècles plus tard. Qui le trouve ? Quelles aventures doivent-ils affronter pour le ramener au roi ?
3. Écrivez un dialogue entre le roi et le messager lorsqu'ils découvrent que le formulaire est rédigé en langue des oiseaux. Comment le messager essaie-t-il de convaincre le roi de trouver une solution pour comprendre la langue ?
4. Imaginez que le roi décide de garder sa jeunesse, mais qu'il réalise que sa beauté extérieure ne lui apporte pas le bonheur. Écrivez une lettre du roi à un ami, dans laquelle il exprime ses regrets et la recherche d'un sens plus profond dans sa vie.
5. Créez une histoire alternative où le formulaire magique fonctionne parfaitement et le roi est rajeuni. Décrivez les changements dans sa vie quotidienne, ses relations avec les autres et comment il utilise sa nouvelle jeunesse pour le bien du royaume.
6. Imaginez que le formulaire magique soit retrouvé par un jeune enfant curieux qui décide de l'utiliser pour rajeunir sa grand-mère. Décrivez les conséquences inattendues de cette décision et comment l'enfant essaie de réparer les choses.
7. Écrivez une scène humoristique où le messager rencontre d'autres animaux qui prétendent connaître la langue des oiseaux, mais qui se trompent complètement dans leurs traductions. Comment le messager réagit-il à ces malentendus ?
8. Inventez une suite à l'histoire où le formulaire magique est finalement retrouvé, mais le roi a changé d'avis et ne veut plus être rajeuni. Comment le messager tente-t-il de convaincre le roi de l'utiliser à bon escient cette fois-ci ?
9. Demandez aux élèves d'imaginer leur propre fin à l'histoire. Comment aimeraient-ils que les choses se passent pour le roi, le messager et le formulaire magique ? Quelles leçons pourraient-ils tirer de cette aventure ?



## 30- LE LASER

Par orgueil, Le roi s'était mis en tête de figurer dans le livre des records en accomplissant quelque chose de jamais vu auparavant. Après des jours de réflexion, il conçut une idée brillante : il allait utiliser un laser pour écrire son nom sur la lune !

Le roi fit donc appel à son meilleur ingénieur pour construire un laser assez puissant pour accomplir cette tâche impossible. L'ingénieur, un lapin à lunettes nommé Albert, travailla jour et nuit pour construire un appareil qui répondrait aux exigences du roi.

Enfin, le grand jour arriva. Le roi et sa cour se réunirent dans la cour du château pour regarder le laser en action. Albert pointa l'appareil vers la lune et appuya sur un bouton. Un faisceau lumineux rouge vif traversa le ciel et frappa la surface de la lune.

Le roi et sa cour ne purent détacher leurs yeux du faisceau lumineux qui écrivit le nom du roi en lettres géantes sur la surface lunaire. Le roi était ravi et il se réjouissait d'être désormais une légende vivante.

Mais alors que tout le monde célébrait cette incroyable réussite, un lapin blanc apparut soudainement. Il déclara qu'en fait, il était le véritable détenteur

du record car il avait déjà écrit son nom sur la lune en utilisant un crayon magique !

Le roi fut furieux et décida de se venger en utilisant son laser pour dessiner une énorme carotte sur le nez du lapin blanc. Le pauvre animal s'enfuit en courant, laissant le roi et sa cour rire de bon cœur.

Le lendemain, lorsque le roi se réveilla, il constata que sa couronne avait été remplacée par une énorme carotte. Il réalisa alors que la vengeance était un plat qui se mangeait froid, même chez les lapins...

## Atelier d'écriture :

1. Écriture descriptive : Imaginez que vous êtes dans la cour du château en tant que spectateur de l'événement. Décrivez ce que vous voyez, ce que vous ressentez et ce que vous entendez lorsque le laser écrit le nom du roi sur la lune.
2. Récit en plusieurs étapes : Imaginez que vous êtes l'ingénieur Albert. Racontez comment vous avez construit le laser pour le roi. Décrivez les étapes de sa construction, les difficultés rencontrées et comment vous avez réussi à le rendre assez puissant pour écrire sur la lune.
3. Rédaction d'un dialogue : Inventez une conversation entre le roi et le lapin blanc. Imaginez comment le roi exprime sa colère et comment le lapin blanc se défend en affirmant qu'il est le véritable détenteur du record.
4. Réflexion morale : Quelle leçon peut-on tirer de cette histoire ? Écrivez un court paragraphe expliquant pourquoi il est important de ne pas laisser l'orgueil nous aveugler et de traiter les autres avec respect et honnêteté.
5. Suite de l'histoire : Imaginez ce qui se passe après que le roi réalise que sa couronne a été remplacée par une carotte. Que décide-t-il de faire ensuite ? Écrivez une suite à l'histoire en imaginant comment le roi essaie de récupérer sa couronne et s'il apprend une leçon de cette expérience.
6. Poésie : Écrivez un poème court inspiré de cette histoire. Utilisez des mots et des images pour décrire les émotions du roi, la lumière du laser, la fuite du lapin blanc et la surprise du roi en découvrant la carotte à la place de sa couronne.
7. Création d'un nouveau record : Inventez un autre défi incroyable que le roi pourrait tenter de relever pour figurer dans le livre des records. Décrivez cette nouvelle idée et comment le roi et Albert travaillent ensemble pour la réaliser.

## 31 – LA PARTIE DE POKER

Le roi avait invité ses amis, les rois-voisins, à une partie de poker menteur. Ils s'étaient tous rassemblés dans le grand salon du château, avec des piles de jetons colorés empilées devant eux.

Le jeu de poker menteur du roi n'était pas un jeu ordinaire. Chaque fois qu'un joueur perdait une main, il devait retirer un vêtement. Au début, les rois-voisins étaient un peu mal à l'aise, mais Le roi leur promet que c'était une tradition de son royaume et qu'il n'y avait rien à craindre.

Les choses commencèrent à devenir vraiment intéressantes quand le roi de Pique perdit sa veste, révélant une chemise avec des motifs psychédéliques qui clignotaient et changeaient de couleur. Les autres rois étaient tellement étonnés qu'ils perdirent tous la main suivante.

Le roi de Trèfle retira alors son pantalon, révélant qu'il portait des chaussettes rayées multicolores. Les autres rois furent tellement distraits par les chaussettes qu'ils perdirent tous la main suivante.

Le jeu continua comme ça, chaque joueur perdant un vêtement de plus à chaque main. Finalement, le roi de Carreau se retrouva en sous-vêtements et fut déclaré perdant.

Mais alors que les autres rois célébraient leur victoire, le roi de Carreau commença soudainement à grandir. Bientôt, il atteignit une hauteur de dix pieds et devint un géant. Les autres rois furent si effrayés qu'ils prirent la fuite.

Le roi de Carreau rit, se rendant compte qu'il avait trompé les autres rois par son tour de magie. Il ramassa ses vêtements et sortit du palais en chantant une chanson sur les chaussettes rayées multicolores. Les autres rois n'osèrent jamais revenir au château pour jouer au poker menteur avec le roi fou de Carreau.

## Atelier d'écriture :

1. "Le tour de magie du roi de Carreau" : Imaginez la suite de l'histoire. Que se passe-t-il après que les autres rois aient fui ? Est-ce que le roi de Carreau reste un géant ? Comment réagit-il à sa victoire et à la réaction des autres rois ? Écrivez la suite de l'histoire en utilisant votre imagination.
2. "La partie de poker menteur" : Imaginez que vous êtes l'un des rois-voisins invités à la partie de poker menteur. Racontez l'histoire de votre point de vue. Comment vous sentiez-vous au début de la partie ? Quelle a été votre réaction lorsque les premiers joueurs ont perdu leurs vêtements ? Décrivez vos émotions et vos pensées tout au long du jeu.
3. "Les vêtements magiques" : Inventez une histoire sur les vêtements magiques des rois. Chaque vêtement aurait un pouvoir spécial lorsqu'il est porté. Par exemple, la chemise psychédélique pourrait rendre invisible, les chaussettes rayées multicolores pourraient donner des super-pouvoirs, etc. Décrivez les aventures des rois-voisins lorsqu'ils découvrent les pouvoirs de leurs vêtements.
4. "Le roi fou de Carreau" : Imaginez que le roi de Carreau devient réellement fou après son tour de magie. Écrivez une histoire sur ses aventures alors qu'il parcourt le royaume en faisant des farces et des blagues aux habitants. Décrivez les réactions des habitants et comment le roi fou trouve le bonheur dans ses actions comiques.
5. "Le retour des rois" : Imaginez que les autres rois décident de revenir au château pour affronter le roi de Carreau dans une revanche de poker menteur. Écrivez l'histoire de la partie de poker et décrivez comment les rois essaient de tromper le roi de Carreau cette fois-ci. Qui finira par gagner cette nouvelle partie palpitante ?

## 32- LE PARAPLUIE

Le roi avait un nouvel ennemi : un énorme parapluie rose à pois verts. Personne ne savait comment cet objet étrange avait pu devenir une menace pour le royaume, mais il était clair que le parapluie avait une puissance inquiétante.

Le roi convoqua ses conseillers les plus sages pour trouver une solution à cette situation absurde. Ils décidèrent d'envoyer un groupe de héros courageux pour combattre le parapluie. Mais aucun ne réussit à vaincre cet ennemi insaisissable.

Un jour, une petite fille nommée Alice entra dans le royaume. Elle portait un chapeau de paille et avait une expression déterminée sur le visage. Elle se présenta devant le roi et demanda la permission de combattre le parapluie.

Le roi, étonné, accepta la requête de la fillette. Alice marcha vers le parapluie, prête à le vaincre avec sa seule arme : un livre de cuisine.

Le parapluie se mit à trembler de peur à la vue d'Alice. La petite fille ouvrit son livre de cuisine et commença à lire à haute voix une recette pour faire des crêpes. Le parapluie, effrayé par l'odeur alléchante de la pâte à crêpes, s'envola dans le ciel en essayant de s'éloigner.

Alice le poursuivit, lisant une recette différente à chaque fois qu'il essayait de se cacher. Finalement, le parapluie ne put résister plus longtemps et atterrit aux pieds d'Alice.

La petite fille triomphante le ramassa et le ramena devant le roi. Elle le posa sur le trône et lui demanda pourquoi il avait été un ennemi du royaume. Le parapluie, dans un dernier souffle, confessa qu'il avait été jaloux du soleil et qu'il voulait être le seul à apporter de la couleur au ciel.

Alice sourit, lui expliqua que le soleil n'était pas son ennemi, et que tout le monde avait sa place dans le royaume. Le parapluie, ému, demanda pardon au roi et à tous les habitants du royaume.

Finalement, le parapluie devint le symbole de l'unité dans le royaume, et Alice fut nommée protectrice du livre de cuisine royal. Et depuis ce jour, les crêpes sont devenues la spécialité culinaire du royaume, célébrant ainsi la victoire d'Alice sur l'ennemi absurde qu'était le parapluie rose à pois verts.



## Atelier d'écriture :

1. Demandez aux élèves d'imaginer une suite à l'histoire. Quels autres objets pourraient devenir des ennemis du royaume ? Comment Alice pourrait les combattre ?
2. Proposez aux élèves d'écrire une description détaillée du parapluie rose à pois verts. Quels sont ses pouvoirs ? À quoi ressemble-t-il exactement ? Encouragez-les à utiliser des adjectifs et des comparaisons pour rendre leur description plus vivante.
3. Invitez les élèves à écrire une lettre de demande à Alice, dans laquelle ils lui demandent de les aider à combattre un objet maléfique qui menace leur propre royaume. Ils peuvent expliquer pourquoi ils pensent qu'Alice est la personne idéale pour les aider.
4. Organisez un brainstorming en classe pour trouver d'autres recettes qu'Alice aurait pu utiliser pour combattre le parapluie. Demandez aux élèves de partager leurs idées et de les expliquer. Quelles caractéristiques des recettes rendraient le parapluie encore plus effrayé ?
5. Encouragez les élèves à écrire un dialogue entre Alice et le parapluie lorsqu'elle le confronte. Comment le parapluie réagit-il aux paroles rassurantes d'Alice ? Comment se sent-il lorsqu'il comprend que sa jalousie était injustifiée ?
6. Demandez aux élèves d'imaginer une autre fin à l'histoire. Comment le parapluie pourrait-il se racheter ? Comment pourrait-il devenir un allié du royaume au lieu d'un ennemi ?
7. Proposez aux élèves d'écrire une recette spéciale de crêpes en l'honneur de la victoire d'Alice. Ils peuvent imaginer des ingrédients magiques ou des étapes uniques pour rendre la recette encore plus spéciale.
8. Invitez les élèves à dessiner une illustration de leur scène préférée de l'histoire. Ils peuvent choisir de représenter Alice en train de lire une recette, le parapluie en train de s'envoler, ou le moment où Alice triomphe avec le parapluie à ses pieds.

### 33- L'ENFANCE DU ROI

Enfant, Le roi avait été passionné par les popcorns et les cerfs-volants. Il pouvait passer des heures entières à faire voler son cerf-volant dans les champs de maïs, en attendant patiemment que les popcorns éclatent sous le soleil brûlant de l'été.

Un jour, alors qu'il était en train de jouer avec son cerf-volant, une étrange créature surgit des champs de maïs. C'était un petit lutin malicieux, vêtu d'un costume boursoufflé, qui s'amusait à sauter de popcorn en popcorn en lançant des éclairs caramélisés avec une baguette magique.

Le roi, qui était très curieux, s'approcha du lutin et lui demanda ce qu'il faisait là. Le lutin lui répondit qu'il était venu lui proposer un marché : en échange de son cerf-volant, il lui offrirait un sac géant de popcorns magiques, capables de réaliser ses souhaits les plus fous.

Le roi, qui avait toujours rêvé de voler sur un nuage de popcorns, accepta le marché sans hésiter. Mais une fois qu'il eut remis son cerf-volant au lutin, celui-ci disparut sans laisser de trace, emportant avec lui le sac de popcorns magiques.

Le roi se retrouva donc sans son cerf-volant ni ses popcorns, mais il ne se découragea pas pour autant. Il se mit à la recherche du lutin, parcourant les champs de maïs jour et nuit, jusqu'à ce qu'il finisse par le retrouver.

Le lutin, surpris de le voir, lui demanda pourquoi il le suivait ainsi. Le roi lui répondit qu'il voulait récupérer son cerf-volant, mais le lutin lui expliqua que c'était trop tard : il l'avait déjà vendu à un groupe de chauves-souris qui voulaient l'utiliser pour faire du saut à l'élastique.

Le roi, désespéré, rentra chez lui en se disant qu'il n'aurait jamais dû faire confiance à un lutin. Mais le lendemain matin, en se réveillant, il découvrit avec surprise que son lit était rempli de popcorns magiques, qui brillaient comme des étoiles dans la lumière du jour.

Il comprit alors que le lutin avait finalement tenu sa promesse, en lui offrant une nuit de rêve sur un nuage de popcorns. Et depuis ce jour-là, le roi ne joua plus jamais avec ses cerfs-volants, préférant rester bien au chaud dans son lit douillet, entouré de ses précieux popcorns magiques.

## Atelier d'écriture :

1. Réécrire la fin de l'histoire : Demandez aux élèves d'imaginer une autre fin à l'histoire. Par exemple, le roi pourrait utiliser les popcorns magiques pour réaliser le souhait le plus cher à son cœur. Ils peuvent écrire une conclusion où le roi utilise les popcorns magiques pour aider les habitants de son royaume, pour réaliser un rêve qu'il avait depuis longtemps, ou pour résoudre un problème important. Les élèves peuvent également écrire un dialogue entre le roi et le lutin où ils discutent de l'utilisation future des popcorns magiques.
2. Mon cerf-volant magique : Demandez aux élèves d'écrire une histoire sur un enfant qui découvre un cerf-volant magique dans un champ de maïs. Ils peuvent décrire les aventures de l'enfant lorsqu'il utilise le cerf-volant pour réaliser des souhaits ou vivre des expériences extraordinaires. Les élèves peuvent également ajouter d'autres personnages ou animaux magiques rencontrés par l'enfant lors de son voyage avec le cerf-volant.
3. L'invention des popcorns magiques : Demandez aux élèves d'écrire un récit imaginaire sur l'invention des popcorns magiques. Ils peuvent inventer un personnage inventeur qui découvre un moyen de rendre les popcorns magiques. Les élèves peuvent décrire le processus d'invention, les essais et erreurs du personnage, et les conséquences positives ou négatives de cette invention. Les élèves peuvent également réfléchir à la façon dont les popcorns magiques pourraient être utilisés dans le monde réel.
4. Les aventures du lutin : Demandez aux élèves d'écrire une histoire sur les aventures du lutin malicieux. Ils peuvent imaginer les autres farces qu'il joue aux gens ou les autres créatures magiques qu'il rencontre. Les élèves peuvent créer un enchaînement d'événements où le lutin provoque des situations comiques ou aide les autres personnages à réaliser leurs souhaits. Ils peuvent également ajouter des illustrations pour accompagner leur récit.

## 34- LE TALENT CACHE

Le roi avait un talent caché. Personne ne savait quel était ce don mystérieux, mais tous les sujets du royaume avaient des théories. Certains disaient qu'il était capable de faire pousser des arbres en claquant des doigts, tandis que d'autres prétendaient qu'il pouvait lire dans les pensées. Mais un jour, le roi décida de révéler lui-même son talent caché.

Il convoqua tous ses sujets à son palais un soir de pleine lune. Il grimpa sur son trône en or massif, se racla la gorge et commença à parler d'une voix claire et forte:

«Je suis capable de transformer les objets de la vie quotidienne en instruments de musique fantastiques!»

Les sujets du roi pensèrent qu'il avait perdu la tête, mais ils se turent et regardèrent, ébahis, tandis que le roi sortait de sa poche une cuillère en argent. Il la frotta avec énergie contre son pantalon, et tout à coup, les notes de La Traviata se mirent à jaillir de l'ustensile. Les sujets du roi ne pouvaient pas en croire leurs oreilles.

Le roi continua son spectacle, transformant une pince à linge en violon, un bouchon de liège en saxophone et même un escargot en flûte traversière.

Les sujets étaient fascinés, et certains d'entre eux se mirent à danser au rythme de la musique étrange.

Finalement, le roi se courba devant son public et dit d'une voix fière: «Et voilà mon talent caché, mes chers sujets! Transformez les objets autour de vous en instruments de musique fantastiques, et laissez-vous emporter par la magie du moment!»

Les sujets applaudirent et remercièrent le roi pour ce spectacle étrange mais merveilleux. Ils se rappelleraient longtemps ce soir de pleine lune, où leur roi avait révélé son talent caché, fou et fantastique.

## Atelier d'écriture :

1. Imaginez et décrivez votre propre talent caché. Quelle serait votre capacité extraordinaire si vous étiez le roi ou la reine du royaume ?
2. Écrivez une histoire dans laquelle un des sujets du roi découvre un talent caché encore plus étonnant que celui du roi lui-même. Racontez comment cela change sa vie et celle du royaume.
3. Inventez une suite à l'histoire. Le roi reçoit une invitation à un grand concours de talents où des rois et des reines de différents royaumes se réunissent pour montrer leurs capacités extraordinaires. Décrivez les préparatifs du roi et l'événement lui-même.
4. Créez un dialogue entre deux sujets du roi qui ont des théories différentes sur son talent caché. L'un pense qu'il peut transformer les objets en instruments de musique, tandis que l'autre croit qu'il peut parler aux animaux. Racontez leur discussion et comment ils résolvent leur différend.
5. Écrivez un poème ou une chanson sur le talent caché du roi. Utilisez des rimes et des métaphores pour décrire la magie et l'émerveillement qu'il apporte au royaume.
6. Imaginez que vous êtes l'un des sujets du roi et racontez comment vous vous sentiez pendant le spectacle. Décrivez les émotions et les pensées qui vous traversaient alors que vous écoutiez la musique étrange et observiez les objets se transformer en instruments fantastiques.
7. Dessinez ou décrivez un objet du quotidien que vous aimeriez transformer en instrument de musique. Expliquez pourquoi vous avez choisi cet objet spécifique et décrivez le son qu'il produirait une fois transformé.
8. Imaginez que vous êtes le roi ou la reine du royaume et que vous avez un talent caché différent. Décrivez comment vous révéleriez votre don mystérieux au peuple et comment vous pensez qu'ils réagiraient.
9. Inventez une autre scène où le roi utilise son talent caché pour résoudre un problème ou aider quelqu'un dans le royaume. Racontez comment il met son don au service des autres et comment cela change leur vie.
10. Imaginez que vous êtes un journaliste et écrivez un article sur le talent caché du roi. Interviewez les sujets du royaume pour recueillir leurs réactions et opinions sur la révélation du roi.

## 35- LA TASSE DE THE

Le roi décida de lire l'avenir du royaume dans une tasse de thé. Il appela ses conseillers pour préparer la cérémonie de la lecture de thé. Mais comme aucun d'entre eux n'avait jamais fait cela auparavant, ils improvisèrent en mettant une souris bouillie dans la tasse de thé. À la grande surprise de tout le monde, la tasse se mit à flotter dans les airs et à chanter une chanson étrange sur le destin du royaume.

Le roi, confus, demanda à ses conseillers d'interpréter le sens de cette vision. Mais avant qu'ils aient pu dire quoi que ce soit, la tasse s'envola vers la cheminée et disparut dans les flammes. Le roi et ses conseillers furent alors transportés dans un monde fantastique où les arbres avaient des yeux, les nuages des pattes, et les rivières des ailes.

Le roi et ses conseillers rencontrèrent une licorne qui leur expliqua que la tasse de thé était un portail d'entrée vers un monde merveilleux. Le roi décida alors que ce lieu extravagant était l'avenir de son royaume. Il ordonna à ses conseillers de tout mettre en œuvre pour baliser le chemin du retour vers cet endroit étrange et fantastique.



Ensemble, ils se mirent en quête de routes magiques, de portails et de souris bouillies afin de retrouver l'accès vers cette terre de merveilles.

Et c'est ainsi que le royaume devint célèbre pour son thé aux souris bouillies, qui avait le pouvoir de transporter les buveurs dans un monde fantastique. Les gens de tous les coins du monde se pressaient pour goûter cette boisson magique, et le royaume connut une prospérité sans précédent. Et tout cela, grâce à une simple erreur de préparation de thé ! Comme quoi, parfois, les plus grandes aventures peuvent naître des maladresses les plus banales.

Finalement, le roi se rendit compte que l'avenir de son royaume n'était pas dans une tasse de thé, mais dans l'imagination débridée de ses conseillers.

## Atelier d'écriture :

1. Imagine la cérémonie de lecture de thé dans le royaume : Comment les conseillers préparent-ils la tasse de thé ? Décris les différentes étapes et les ingrédients utilisés.
2. Raconte la chanson étrange que la tasse de thé a chantée sur le destin du royaume. Que prédisait-elle ? Comment les gens ont-ils réagi en l'entendant ?
3. Écris la conversation entre le roi et ses conseillers après que la tasse de thé a disparu. Comment se sentent-ils ? Quelles sont leurs premières réactions ?
4. Invente une description détaillée du monde fantastique dans lequel le roi et ses conseillers sont transportés. Décris les arbres avec des yeux, les nuages avec des pattes et les rivières avec des ailes. Que ressentent-ils en découvrant ce nouvel environnement ?
5. Écris une rencontre entre le roi, ses conseillers et la licorne. Que dit la licorne sur le portail et comment le roi réagit à cette révélation ? Comment les conseillers se sentent-ils à propos de cette découverte ?
6. Invente une quête magique que le roi, ses conseillers et la licorne entreprennent pour retrouver le chemin du retour vers le monde merveilleux. Quels obstacles rencontrent-ils ? Comment les surmontent-ils ?
7. Imagine une scène où les gens viennent de partout pour goûter le thé aux souris bouillies. Décris l'excitation et la prospérité que cela apporte au royaume. Comment les buveurs réagissent-ils en arrivant dans le monde fantastique ?
8. Réfléchis à la morale de l'histoire. Quelle leçon le roi a-t-il apprise ? Comment l'imagination des conseillers a-t-elle contribué au destin du royaume ? Écris une conclusion qui souligne l'importance de l'imagination et des erreurs dans la vie.

### 36- INCENDIE AU CHÂTEAU

Un incendie se déclara dans les écuries du château. Le roi, pris de panique, ordonna à son bouffon de cour, une mangouste nommée Maurice, d'aller chercher la lance à incendie royale.

Cependant, lorsque Maurice arriva au tuyau, il découvrit qu'il s'agissait en fait d'une corde de réglisse géante. Ne sachant que faire, Maurice décida d'utiliser la corde de réglisse pour éteindre le feu. À sa grande surprise, le feu disparut dès que la réglisse le toucha. À sa place se tenait une petite porte.

Maurice, étant une créature curieuse, ne put résister à la tentation de franchir la porte. À l'intérieur, il découvrit un monde où les horloges poussaient sur les arbres et les hiboux volaient à l'envers. Parmi les nombreuses bizarreries, il rencontra un centaure qui ne pouvait compter que jusqu'à trois et un escargot bavard qui s'exprimait avec lyrisme sur les avantages de faire la sieste dans une coquille de concombre évidé.

Maurice oublia rapidement le feu et résolut de s'installer pour toujours dans ce monde étrange et fantastique. Alors qu'il s'asseyait pour savourer une tasse de thé avec le Chapelier Fou et le Lièvre de Mars, il se demanda s'il

reviendrait un jour au château, ou s'il serait simplement à court de corde de réglisse et disparaîtrait dans l'absurdité du Pays des Merveilles.

## Atelier d'écriture :

1. Imagine la suite de l'histoire : Écris ce qui se passe lorsque Maurice décide de s'installer dans le monde étrange et fantastique. Quelles aventures vit-il et quelles créatures rencontre-t-il ?
2. Invente une autre corde magique : Si tu pouvais créer une corde magique, à quoi servirait-elle ? Décris ses pouvoirs et imagine une situation dans laquelle elle serait utile.
3. Crée ton propre personnage fantastique : Imagine un personnage qui pourrait vivre dans le monde étrange découvert par Maurice. Donne-lui un nom, une apparence et des pouvoirs spéciaux. Raconte une petite histoire mettant en scène ce personnage.
4. Écris une lettre de Maurice au roi : Maurice décide d'écrire une lettre au roi pour lui raconter son incroyable aventure dans le monde fantastique. Aide Maurice à rédiger sa lettre en décrivant les événements qu'il a vécus, les créatures qu'il a rencontrées et ses sentiments à l'égard de sa nouvelle vie.
5. Dessine le Pays des Merveilles : Utilise ton imagination pour représenter le monde fantastique découvert par Maurice. Dessine les arbres avec des horloges, les hiboux volant à l'envers et toutes les autres bizarreries que tu peux imaginer. Ajoute des couleurs vives et des détails pour rendre ton dessin encore plus magique.
6. Crée un dialogue entre Maurice et le centaure : Imagine une conversation entre Maurice et le centaure qui ne peut compter que jusqu'à trois. Écris le dialogue en utilisant des guillemets pour les paroles de chaque personnage. Essaie d'incorporer de l'humour et des jeux de mots dans ton dialogue.
7. Invente un proverbe du Pays des Merveilles : Les habitants du monde fantastique ont peut-être des proverbes ou des dictons spéciaux. Invente un proverbe du Pays des Merveilles et explique ce qu'il signifie pour toi.
8. Écris une fin alternative : Si tu devais inventer une fin différente à l'histoire, que se passerait-il ? Est-ce que Maurice retournerait au château ou resterait-il pour toujours dans le Pays des Merveilles ? Décris comment cette nouvelle fin changerait le destin de Maurice et pourquoi tu as choisi cette fin alternative.

## 37- LE CAROSSE

Le carrosse du roi s'embourba dans un marais de caramels fondus sucrés. Le cocher tenta de faire avancer les chevaux, mais ils étaient collés au sol.

Alors, un lapin gigantesque, vêtu d'une cravate en soie rose et d'un gilet vert pomme, arriva à leur secours. Il sortit de son chapeau haut de forme une sorte de substance gluante et la jeta sur les roues. Le carrosse put enfin sortir de l'ornière.

Le roi était heureux et voulait lui donner une récompense, mais le lapin s'échappa en disant : «Je suis en retard, je suis en retard !» avant de disparaître dans un buisson de bonbons acidulés.

Le cocher avait le regard ébahi et le roi éclata de rire en pensant qu'il avait rêvé tout cela. Le carrosse reprit sa route, en laissant derrière lui une traînée de sucreries multicolores.

## Atelier d'écriture :

1. Imaginez la suite de l'histoire : Que se passe-t-il après que le carrosse ait repris sa route ? Où se rend le roi et quels obstacles rencontrent-ils en chemin ? Les élèves peuvent écrire une suite fantastique en inventant de nouvelles aventures pour le roi et son carrosse.
2. Décrivez le lapin géant : Demandez aux élèves d'imaginer à quoi ressemble le lapin qui aide le roi. Quelles caractéristiques physiques a-t-il ? Comment est son caractère ? Les élèves peuvent dessiner le lapin et rédiger une description détaillée pour le présenter aux autres.
3. Rédigez une lettre de remerciement : Le roi souhaite exprimer sa gratitude envers le lapin géant. Les élèves peuvent se mettre à la place du roi et rédiger une lettre de remerciement à destination du lapin. Ils peuvent expliquer pourquoi le roi est reconnaissant et comment le lapin a sauvé la situation.
4. Inventez d'autres personnages fantastiques : Demandez aux élèves d'imaginer d'autres personnages magiques qui pourraient aider le roi et son carrosse dans des situations similaires. Ils peuvent créer des descriptions détaillées de ces nouveaux personnages, y compris leur apparence, leurs pouvoirs et leurs traits de caractère.
5. Écrivez une publicité pour la "substance gluante" du lapin : Les élèves peuvent imaginer que le lapin vend la substance gluante qu'il a utilisée pour débloquer les roues du carrosse. Ils peuvent rédiger une publicité amusante pour promouvoir ce produit magique, en mettant en avant ses avantages et en utilisant des arguments convaincants.
6. Racontez une autre aventure fantastique du carrosse du roi : Les élèves peuvent créer une nouvelle histoire mettant en scène le carrosse du roi et ses rencontres avec d'autres créatures magiques. Ils peuvent choisir une nouvelle situation problématique et imaginer comment le roi et son carrosse la résolvent avec l'aide de personnages fantastiques.

## 38- LES MEMOIRES

Un jour, après avoir dévoré ses crevettes à la framboise, Le roi décida qu'il était grand temps de coucher ses souvenirs sur le papier. Il rassembla donc ses scribes royaux et leur demanda de commencer à prendre note de toutes ses pensées et anecdotes dignes d'être immortalisées dans un livre.

Mais rapidement, les scribes se mirent à avoir des doutes sur les talents littéraires du roi. Chacune de ses phrases était plus alambiquée que la précédente, et il usait de mots si complexes qu'il fallait plusieurs dictionnaires pour les comprendre.

Le roi, vexé par les hésitations de ses scribes, décida alors de prendre les choses en main et d'écrire lui-même ses mémoires. Mais, n'ayant jamais écrit une seule ligne de sa vie, il commença par demander à ses conseillers royaux comment on faisait pour faire une majuscule.

De fil en aiguille, le roi se mit à écrire des pages et des pages de divagations, où il parlait autant de sa passion pour les tartes aux pommes que de ses stratégies pour remporter des parties de poker contre des lutins.

Finalement, le livre des mémoires du roi fut publié et il devint immédiatement un succès auprès des amateurs de littérature absurde. Lewis



Carroll, le fameux auteur de Alice au pays des Merveilles, en fit d'ailleurs l'éloge, disant que c'était l'ouvrage le plus improbable et loufoque qu'il avait jamais lu.

Et depuis ce jour, Le roi décida de ne plus jamais manger de crevettes à la framboise, de peur que leur goût ne lui fasse perdre à nouveau la tête.

## **Atelier d'écriture :**

1. L'histoire du livre du roi : Demandez aux élèves d'imaginer et d'écrire la suite de l'histoire du livre des mémoires du roi. Ils peuvent inventer des aventures rocambolesques, des rencontres insolites ou des péripéties comiques que le roi a vécues et racontées dans son livre. Ils peuvent également décrire les réactions des lecteurs et de la cour à la publication du livre.
2. Mon propre livre des mémoires : Invitez les élèves à réfléchir à leur propre vie et à écrire des mémoires fictives ou réelles. Quels souvenirs aimeraient-ils garder pour toujours dans un livre ? Quels événements importants ou drôles ont-ils vécus ? Encouragez-les à écrire leurs pensées et anecdotes de manière créative et à utiliser des mots simples mais évocateurs.
3. L'atelier d'écriture du roi : Imaginez que les élèves sont les scribes royaux du roi et qu'ils doivent prendre note de ses pensées et anecdotes. Demandez-leur d'écrire une scène où ils rencontrent le roi et découvrent ses difficultés à s'exprimer. Ils peuvent ensuite écrire leurs propres versions des mémoires du roi en simplifiant ses phrases et en utilisant des mots adaptés à leur niveau.
4. Les aliments étranges du roi : Le roi a mentionné son aversion pour les crevettes à la framboise. Demandez aux élèves d'inventer d'autres plats ou aliments bizarres que le roi pourrait avoir essayés. Ils peuvent écrire des descriptions détaillées de ces mets étranges et imaginer les réactions du roi en les goûtant. Encouragez-les à utiliser leur créativité pour inventer des combinaisons d'ingrédients inhabituelles et des saveurs surprenantes.
5. Ma passion la plus improbable : Chaque personne a des passions ou des intérêts qui peuvent sembler étranges ou improbables aux autres. Demandez aux élèves de réfléchir à une passion qu'ils ont et qui pourrait être considérée comme inhabituelle. Ils peuvent écrire un court paragraphe ou une petite histoire sur cette passion, en expliquant pourquoi elle les rend heureux ou pourquoi elle est importante pour eux. Cela les encourage à célébrer leur singularité et à exprimer leurs propres intérêts.

## TABLE DES MATIERES :

1. ÉCHEC ET MAT	.....	P.5
2- LE PÉCHÉ MIGNON	.....	P.7
3- LA BOUGIE DE CIRE	.....	P.11
4- LA BICYCLETTE EN OR	.....	P.14
5- KIPLONDIA	.....	P.17
6 - LE MONOCLE	.....	P.19
7- LE SENS DE LA VIE	.....	P.22
8 – LES CHAUSSETTES	.....	P.25
9- LA RENOVATION MERVEILLEUSE	.....	P.28
10- L'ETERNUEMENT ROYAL	.....	P.33
11- LES CHAUSSURES MAGIQUES	.....	P.36
12- L'ORDONNANCE	.....	P.39
13- LE ROI-CAROTTE	.....	P.42
14- LE CHÂTEAU EN SUCRE	.....	P.45
15- LE ROYAUME DES ARBRES	.....	P.47
16- LE CHAMEAU A CINQ BOSSES	.....	P.50
17- LE ROI AVAIT TOUJOURS RAISON	.....	P.53
18- LES GAUFRETTES	.....	P.56
19- LE TESTAMENT	.....	P.59
20- LE CADEAU	.....	P.62
21- LE PORTRAIT	.....	P.65
22- LA GUERRE	.....	P.67
23- LA DISPARITION DES LIVRES	.....	P.69
24- LA COURONNE	.....	P.72

25- LE COUSIN	.....	P.75
26- LE DECRET	.....	P.78
27- LE DENTISTE	.....	P.80
28- LA DISPUTE	.....	P.83
29- LE FORMULAIRE MAGIQUE	.....	P.86
30- LE LASER	.....	P.89
31 – LA PARTIE DE POKER	.....	P.92
32- LE PARAPLUIE	.....	P.95
33- L’ENFANCE DU ROI	.....	P.98
34- LE TALENT CACHE	.....	P.101
35- LA TASSE DE THE	.....	P.104
36- INCENDIE AU CHÂTEAU	.....	P.107
37- LE CAROSSE	.....	P.110
38- LES MEMOIRES	.....	P.112

« loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse » dépôt légal Juin 2023  
auprès de la CSCPJ.