

# L'île des mots



*ET AUTRES CONTES DE REUSSITE A L'ECOLE  
MATERNELLE*

*FREDERIC PUYRAVAUD*

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



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

**L'île des**

**Mots**

Et autres contes  
De réussite à l'école  
Maternelle

Frédéric PUYRAVAUD



### 1. Blob l'escargot

#### *Oser sortir de sa zone de confort*

Blob est un escargot qui habite dans mon jardin. Blob est très timide. Il n'a pas beaucoup d'amis. Un jour, il décide de partir à la recherche de nouveaux camarades de jeu. Il traverse la pelouse et voit, appuyé contre un arbre, une longue échelle et un chapeau de paille. Il réfléchit et se dit: « Nom d'un colimaçon ! Quelle belle trouvaille... ! »

Il se coiffe aussitôt avec le chapeau de paille et grimpe le long de l'échelle.

« Houlà que c'est haut ! »

Il doit lutter contre le vertige pour continuer d'avancer.

Lorsqu'il arrive sur le dernier barreau de l'échelle, il se redresse fièrement et lance son chapeau en l'air.

Il se met alors à crier « Bonjour à tous ! Je m'appelle Blob et je suis un escargot qui cherche des amis ! ».

Un oiseau bavard s'approche de Blob et lui dit : « Tric et trac ! Tu es très courageux, Blob. Tu n'as pas hésité à monter sur cette échelle pour trouver des amis ».

Blob lui répond : « C'est vrai, mais je n'aurais pas pu le faire sans mon chapeau. Il me permet de te saluer et me rappelle que je peux aller au-delà de ma timidité ».

Un mille-pattes s'approche à son tour et lui dit : « Serre-moi les mains ! Je m'appelle Balthazar. Moi aussi je cherche des copains. Tu m'as donné une belle leçon : pour trouver des amis, il faut être courageux et oser sortir de sa zone de confort ».

Blob sourit et leur dit : « Apprenez à vous ouvrir aux autres et à chercher de la compagnie. Vous verrez que vous serez plus heureux et plus épanouis ».

Et sur ces mots, ils partent ensemble jouer à un concours de blagues, près de ma fenêtre.

C'est là que j'ai entendu rire, jusqu'à minuit, un escargot nommé Blob, un mille-pattes appelé balthazar et un oiseau bavard !

Mais chut ! Mon conte se termine ici, comme la queue du chat noir trempée dans le pot d'encre de la nuit...



## 2. LA GRENOUILLE TROMPETTE

*Apprendre à compter jusqu'à 10*

Trompette est une petite grenouille qui vit dans une mare ensoleillée. Aujourd'hui, elle a une mission très importante. Elle veut aider les enfants de l'école maternelle à compter jusqu'à dix.

Alors, « platch ! » Elle saute de nénuphar en nénuphar et commence à faire le tour de la mare. A chaque saut, elle s'amuse comme une petite folle à compter les coquillages qu'elle rencontre.

Un, deux, trois, quatre, cinq... Les enfants de l'école maternelle sont très impressionnés de voir Trompette compter jusqu'à dix !

Mais notre grenouille n'est pas pour autant satisfaite. Elle veut faire quelque chose de plus mémorable, de plus spectaculaire !

Alors elle a une brillante idée. Elle se met à ramasser les coquillages. Puis, elle les attache ensemble avec du lichen et des brindilles pour former une belle couronne. Ensuite, elle ajoute des petites fleurs et des feuilles pour la décorer.

Elle se tourne vers les enfants et leur dit : « Je sais que je peux compter jusqu'à dix et je vais vous montrer comment ! »

Trompette commence donc à compter jusqu'à dix et à chaque nombre, elle pose un coquillage dans la couronne.

« Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, trompette ! » crie-t-elle très fort. Et elle pose le dernier coquillage avec un grand sourire.

Les enfants de l'école maternelle applaudissent. Ils sont très heureux d'apprendre à compter jusqu'à dix avec Trompette.

Trompette leur donne un petit conseil : « La meilleure façon d'apprendre quelque chose est de le faire avec amour et détermination ! »

Quelques jours plus tard, Trompette et les enfants de l'école maternelle organisent une fête pour célébrer leur nouvelle amitié. Ils font des jeux, chantent et dansent jusqu'à ce que la nuit tombe.

Au moment où le soleil se couche, Trompette s'arrête et dit : « Je suis vraiment heureuse d'avoir fait partie de votre fête et je suis très contente que vous ayez appris à compter jusqu'à dix ! »

Trompette souhaite alors une bonne nuit à tous et « platch », elle plonge dans sa mare et disparaît.

Les enfants de l'école maternelle se souviendront toujours de ses leçons. Ils réalisent que, grâce à Trompette, ils peuvent compter facilement jusqu'à dix. La petite grenouille leur a montré que tout est possible si l'on y met de l'amour et de la détermination.

Mon conte est bien fini, mais les grenouilles, elles, vont continuer à coasser gaiement !...





### 3. LE RAT GRIBOUILLEUR

*Apprendre à écrire les chiffres*

A l'école maternelle, Pixel est une puce savante qui aime collectionner les chiffres et les dessiner partout. Mais un jour, patatras, un gros rat gribouilleur arrive et commence à gâcher tous ses jolis chiffres.

Voyez ça ! Le rat prend un malin plaisir à effacer les chiffres, les rayer et les raturer avec ses grandes dents. La puce Pixel est désespérée. Elle décide de prendre les choses en main.

Elle demande alors de l'aide à ses amis, le crayon magique et le lézard Crache-papier, son vieux copain. Ensemble, ils commencent à bâtir une forteresse de chiffres impénétrable.

«Vite!» crie Pixel, «Il faut construire les murs rapidement!»

Les murs de la forteresse sont hauts et épais, créés avec des chiffres solides, bien collés entre eux. Et pour renforcer encore plus la sécurité, ils l'entourent d'un grand grillage barbelé, composé d'autres chiffres pointus, qui se hérissent tout autour.

«Grrrrrr...!» grogne le rat gribouilleur en voyant la forteresse de chiffres. «Je vais y entrer, coûte que coûte!»

Il se met à gratter et à mordre les murs de chiffres, mais ils sont trop solides. «Aïe...!» couine-t-il en se cognant contre le grillage barbelé. « Ça fait mal!». Et en effet, son nez poilu commence à saigner.

«Ha ha » ricane Pixel en le voyant se tortiller. «Tu ne rentreras pas ici, maudit rat gribouilleur!»

La puce maligne dégaine son crayon magique et le pointe vers le rat. «Eclairs glacés...!» fait le crayon en crachant des étincelles qui lui gèlent la queue.

«Aïe! Aïe!» hurle le rat, parti se réfugier derrière un buisson. «Je vais me venger, je vais me venger!»

Il se met à courir et à sauter, mais Pixel et ses amis sont trop rapides pour lui. «Touf! Touf!» fait Crache-papier en lui lançant des boulettes de papier mâché pour l'assommer.

«Haha! Haha!» rient les enfants de l'école, qui le pourchassent avec un vieux balai. «On t'a eu, rat gribouilleur!» Ils l'attrapent par la queue et le mettent dehors. Le rat gribouilleur part en courant, sans demander son reste.

«Bye bye, rat gribouilleur!» crient-ils. «Tu ne nous embêteras plus jamais!»

Pixel et ses amis rentrent se mettre à l'abri, dans la forteresse, et se félicitent.

«Nous avons réussi à tenir le rat gribouilleur loin des enfants!» dit Pixel. «Et nous avons appris les chiffres en nous amusant!» ajoute le crayon magique. «C'est génial!» s'exclame Crache-papier. Et ils se mettent à danser et à chanter à tue-tête, heureux de leur victoire.

«Mais comment allons-nous tenir le rat gribouilleur loin des enfants ?» demande soudain le crayon magique.

«Facile ! Avec des cours de dessin amusants!» s'écrie Pixel.

A compter de ce jour, la petite puce savante organise des cours de dessin pour les enfants de la maternelle dans sa forteresse. Elle leur apprend à écrire les chiffres avec confiance. Et surtout, à se protéger contre le rat gribouilleur !

Pour rendre les cours encore plus amusants, Pixel invente des jeux, comme «La chasse au rat gribouilleur» où les enfants doivent trouver et effacer les chiffres erronés dans un dessin. Les enfants adorent et apprennent les chiffres en un rien de temps.

Un jour, le rat gribouilleur revient, mais cette fois encore, il ne peut entrer dans la haute forteresse de chiffres.

Pixel est fière des enfants et heureuse de les avoir aidés. La morale de l'histoire est que l'apprentissage peut être amusant et que la pratique quotidienne, avec de bons outils et de l'imagination, aide à développer sa confiance.

Alors, fonce ! Prends ton crayon magique, et construis ta propre forteresse de chiffres ! Et n'oublie pas de tenir le rat gribouilleur à distance... !

Mon conte est terminé et maintenant le rat est prêt à me payer en fromages pour tout recommencer !



#### 4. LOUP BLEU

*Apprendre et mémoriser les sons*

Au Pays des Lettres, il y a une forêt magique où habite un loup Bleu qui s'appelle Dorémi.

Ce loup est très fier de sa belle fourrure bleue et de sa force surprenante. Malheureusement, il a aussi un gros problème. A cause de ses oreilles pleines de poils, il entend le son des lettres comme si tout était brouillé...

Un jour, il rencontre une souris astucieuse nommée Sissi.

« Je peux t'aider à entendre les sons de la forêt de l'Alphabet » lui couine la souris Sissi au creux de son oreille poilue. « Ferme les yeux et imagine une grande montagne de sucre d'orge ».

Dorémi ferme les yeux et se détend. Il sourit en sentant le sucre d'orge fondre sur sa langue.

Puis la souris lui dit : « Maintenant, imagine que chaque son de la forêt possède une saveur différente »

Le loup écoute attentivement les sons que font les lettres de la forêt de l'Alphabet. Quelle surprise !

Le son « a » a le goût d'un bonbon à l'ananas.

Le son « b » a la saveur d'un beignet sucré.

Le son « c » a l'acidité du céleri et le son « d » l'onctuosité d'un dessert glacé.

Et ainsi de suite pour tous les sons de l'alphabet...

Dorémi saute partout. Quel bonheur d'entendre enfin très clairement le son des lettres !

Cependant, Tout-Gris le loup jaloux est furieux de voir Dorémi réussir grâce à la souris Sissi. Il décide de lui jouer un mauvais tour. Avec ses grosses pattes velues, cric-crac, il enferme tous les sons de la forêt dans des petites boîtes, solidement fermées à clé. Et il court les cacher là où personne ne les trouvera jamais.

Dorémi est bien malheureux. Il ne peut plus entendre aucun son. La forêt de l'alphabet est devenue aussi silencieuse que la tombe d'un roi.

Mais la petite souris astucieuse n'abandonne pas. Grâce à son ouïe très fine, elle retrouve les petites boîtes au fond d'une grotte.

Dorémi fabrique alors vingt-six clés avec ses outils. Avec la clé en forme de A, il ouvre la boîte des sons A. Et ainsi de suite pour les vingt-six lettres de l'alphabet...

Finalement, toutes les lettres sont délivrées. Elles déploient leurs ailes de papillon et s'envolent aussitôt vers la forêt magique. Dorémi le loup bleu pousse un « ouf » de soulagement. Il entend de nouveau clairement.

« C'est incroyable ! » s'exclame-t-il. « Sissi, je te remercie. Je n'aurais jamais pu entendre le son des lettres sans ton aide. »

« C'était un plaisir de t'aider » réplique la souris. « A nous deux, nous formons une équipe formidable ! »

Tout-Gris, qui observe la scène, se sent penaud. La queue entre les pattes, il s'approche de Dorémi et de Sissi et leur présente ses excuses.

« On te pardonne ! » s'écrient en chœur les deux amis.

Et pour finir, ils aident le loup jaloux à entendre clairement les sons grâce à l'astuce des lettres et des bonbons...

Bras dessus bras dessous, ils retournent dans la forêt. Et là, ils écoutent le chant des mésanges qui ressemble à un bonbon à l'orange... Ils entendent aussi le bruit des feuilles craquant sous leurs pas qu'ils imaginent comme des tartes au chocolat... Et ils perçoivent le coassement des grenouilles, qui ressemble à des gâteaux à la citrouille...

Et le bonheur revient au Pays des Lettres, où chacun a gagné une belle amitié.

Ainsi se termine mon histoire, comme une grosse boîte de chocolats fondants que l'on referme, après avoir régalé tous les gourmands...



## 5. L'ÎLE DES MOTS

*Apprendre les lettres*

Il y a, au beau milieu du Pacifique, une petite fille nommée Vanille qui aime les lettres. Elle habite sur l'île des Mots.

Ici, les lettres poussent partout : dans les arbres, les buissons, les plantes et les fleurs. Chaque jour, elles sont récoltées avec soin et utilisées pour écrire des mots et des phrases pour les différents usages, comme l'écriture, la lecture, les livres, les journaux...

Un beau jour qu'elle est partie en randonnée dans la montagne, Vanille entend un bruit effrayant. Sans hésiter, elle s'approche pour voir ce que c'est. Et là, tapis derrière un rocher, elle aperçoit le Gobe-Lettres, un monstre jaune qui dévore toutes les lettres sur son passage.

Vanille est apeurée en voyant les lettres détruites par le monstre. Elle se met à gesticuler et à crier : «Non ! Arrête ! Tu vas tout détruire !». Mais elle se sent impuissante face à cette créature qui dévaste tout. Elle se met à pleurer en pensant à toutes les belles histoires et les mots qui vont être perdus à jamais.

Le Gobe-Lettres l'entend et relève la tête. La regardant avec des yeux malveillants, il crache : «Que veux-tu, petite humaine ? Te joindre à mon prochain souper? »

Vanille prend peur. Elle détale à grandes enjambées. Mais en cours de route, elle ne cesse de se répéter dans sa tête : «Non, ce n'est pas possible ! Je vais te vaincre !! Sale monstre, tu ne vas pas continuer à détruire les lettres !!!...»

Après sa rencontre avec Le Gobe-Lettres, Vanille se sent déterminé à trouver un moyen de sauver les lettres. Elle décide donc de partir à la recherche d'objets qui pourront l'aider dans sa quête. Elle se met aussitôt en route à travers les montagnes du Pays des Lettres.

Elle rencontre d'abord une sorcière qui vit dans une cabane perchée au sommet d'une colline. Elle lui explique sa situation et sa détermination à vaincre le monstre. La sorcière est touchée par son courage et décide de lui donner quelque chose.

«Prends cette vieille chaussette », dit-elle. « Elle possède de grands pouvoirs !».

Vanille remercie la sorcière. Elle est très curieuse de voir ce que cette chaussette peut faire. Elle l'enfile et à son grand étonnement, elle s'envole !

La chaussette l'emporte haut dans le ciel. Vanille ressent une sensation de liberté et de légèreté qu'elle n'a jamais connue auparavant. Elle peut voir toute l'île en dessous d'elle et c'est magnifique.

Elle vole autour de l'île, en passant au-dessus des arbres, des montagnes et des rivières. Elle distingue des animaux et des oiseaux qu'elle n'a jamais vus auparavant. Elle aperçoit même le monstre jaune qui mange les lettres au loin. Elle se rend compte qu'elle peut utiliser cette chaussette magique pour échapper au Gobe-Lettres et sauver les lettres. Elle est ravie de cette découverte et elle décide de s'entraîner.

Elle se pose ensuite près d'une rivière où elle rencontre un vieil homme qui pêche. Elle lui explique sa situation et sa détermination à vaincre le monstre. Le vieil homme est impressionné par son courage et décide de lui donner quelque chose.

«Prends cette vieille canne à pêche, lui dit-il. Elle possède de grands pouvoirs !».



Vanille remercie le vieil homme. Elle est intriguée par cette canne à pêche, mais elle n'est pas sûre de ses pouvoirs. Elle décide quand même de l'essayer par elle-même pour voir ce qu'elle peut faire.

Elle se rend au bord d'un lac et commence à pêcher. Elle jette sa ligne et attend patiemment. Soudain, elle sent qu'un gros poisson mord à l'hameçon. Elle commence à le remonter, mais il est très lourd et elle a bien du mal à le ramener. En le voyant émerger à la surface de l'eau, elle réalise que ce n'est pas un poisson, mais le monstre jaune qui mange les lettres !

« A nous deux, Gobe-Lettres ! » s'exclame-t-elle.

La bataille entre Vanille et Gobe-Lettres est terrible. Vanille utilise sa chaussette magique pour voler jusqu'au monstre. Elle se met à tourner autour de lui en criant : «Je vais te vaincre ! Tu ne mangeras jamais plus de lettres !».

Le monstre se met à cracher des flammes et des nuages de fumée, mais Vanille esquivé toutes les attaques avec agilité. Elle utilise alors sa canne à pêche magique pour capturer les lettres que le Gobe-Lettres a mangées. Elle les extrait de sa gueule en les retirant une à une avec la canne. Les lettres sont sauvées et ramenées à la vie.

Le Gobe-Lettres hurle de rage. Il est furieux de voir Vanille lui voler ses lettres. Il se met à poursuivre Vanille en crachant des flammes et en essayant de la capturer avec sa gueule.

Mais Vanille est rapide et agile. Elle réussit à éviter toutes les attaques du Gobe-Lettres. Elle utilise alors la canne à pêche pour attraper les lettres qui se trouvent dans les griffes du monstre, et les ramener elles aussi à la vie.

Après avoir sauvé les lettres et vaincu le monstre, Vanille se rend compte que celui-ci n'est pas méchant par nature, mais qu'il mange des lettres car il ne sait pas quoi manger d'autre. Elle décide alors de lui montrer comment trouver de la vraie bonne nourriture.

Elle se met à la recherche de fruits et de légumes pour le Gobe-Lettres. Elle ramasse des pommes, des carottes, des tomates et des courges. Elle les lui offre en lui disant: «Regarde, il y a plein d'autres choses à manger que les lettres !».

Le monstre, surpris, goûte les fruits et les légumes et se rend compte qu'ils sont délicieux. Il remercie Vanille pour son aide et promet solennellement de ne plus manger les lettres. A partir de là, ils deviennent amis et passent beaucoup de temps ensemble à explorer le Pays des Lettres.

Vanille lui apprend à lire et à écrire, et ils créent ensemble des histoires merveilleuses. Le Gobe-Lettres est heureux et reconnaissant envers Vanille pour lui avoir montré comment vivre de manière plus saine et plus respectueuse des lettres. Il est devenu un allié de la jeune fille dans ses aventures au Pays des Lettres.

Vanille et le Gobe-Lettres décident de célébrer leur amitié en organisant une grande fête dans la forêt des lettres. Ils invitent tous les habitants du Pays des Lettres : les lettres, les mots, les phrases et les histoires. Ils installent une grande table avec des fruits et légumes délicieux pour le Gobe-Lettres, et des gâteaux en forme de lettres pour tous les invités.

Pendant la fête, Vanille et le Gobe-Lettres jouent un match amical de pêche à la lettre, où ils capturent les lettres qui forment des mots et des phrases amusantes. Les invités rient beaucoup et applaudissent chaudement leur créativité.

Pour finir, ils organisent un concours d'écriture où chacun peut écrire une histoire avec les lettres qu'il a capturé. Les histoires sont tellement amusantes et créatives que tout le monde gagne.

Enfin, ils allument un grand feu de joie et dansent autour en criant : «Vive les lettres ! Vive l'amitié ! Vive l'apprentissage !». Et tous les invités répètent en chœur : «Vive les lettres ! Vive l'amitié ! Vive l'apprentissage !».

Et c'est ainsi qu'Vanille et le Gobe-Lettres ont vécu heureux, en explorant le Pays des Lettres, en écrivant des histoires incroyables et en célébrant joyeusement leur amitié.

Et avec cela, mes chers amis, mon histoire se termine comme une crêpe dans une poêle chaude, fondante et savoureuse jusqu'à la fin...



## 6. LE MIROIR MAGIQUE

*Apprendre à gérer ses émotions*

Didou est un éléphanteau heureux et plein d'énergie. Hélas, un matin, les méchants braconniers l'ont capturé dans la savane et l'ont emmené en cage jusqu'au cirque de Monsieur Roger.

Depuis, Didou se sent triste.

- "Maman ! Papa ! Où êtes-vous ?" répète sans cesse l'éléphanteau. Il ne comprend pas pourquoi il se trouve si loin des siens !...

Un jour, alors que le cirque de monsieur Roger s'est arrêté pour acheter de la réglisse, Didou réussit à s'échapper.

« Enfin libre ! » Mais il ne sait pas où aller. Il marche, au hasard, dans l'espoir de trouver un endroit meilleur où il pourra enfin vivre en paix.

Didou voyage pendant des jours et des nuits. Il finit par arriver près d'un petit village typique du sud de la France. Il n'ose pas s'y aventurer, de peur

d'être à nouveau capturé. Il se réfugie donc dans une grange abandonnée, au fond des bois.

Pendant son sommeil, Didou entend une voix toute douce lui dire de chercher un miroir magique. Elle lui recommande également de ramasser une corde de couleur bleu.

Didou l'éléphanteau sort de la grange et trouve bientôt une corde bleue sur le sentier. Il la ramasse avec sa trompe et continue sa route. Il arrive finalement dans une vaste clairière où se trouve un arbre de forme étrange.

Très intrigué, il s'en approche et découvre que c'est un très grand baobab dont les branches s'étendent jusqu'au ciel. Il entend de la musique et des rires et observe des gens qui dansent autour de l'arbre.

Le baobab est au centre de la fête et Didou voit qu'il y a un miroir magique suspendu à l'une des branches. Il se souvient des paroles de la voix et comprend qu'il est arrivé à bon port.

A côté de lui, une petite fille lui explique que la fête est en l'honneur des poissons et que le miroir magique est à l'origine de cette célébration.

Didou est très heureux. Il comprend que c'est là sa nouvelle maison. Il s'assoit sous le baobab et passe le reste de la journée à profiter de la fête et à admirer le miroir magique qui brille dans le ciel.

Le soir venu, lorsque les villageois sont partis, Didou étire sa trompe vers les cimes et le miroir descend vers lui. Il comprend soudain qu'il doit apprendre à reconnaître et à exprimer ses émotions afin de pouvoir vivre en paix.

Il saisit le miroir avec sa trompe. Aussitôt celui-ci devient rouge. Il se rappelle alors la colère qu'il a ressentie quand il a été séparé de ses parents et qu'il n'a pas pu les rejoindre.

Puis le miroir se teinte de gris. Il revit à nouveau le sentiment de tristesse et de frustration qu'il a éprouvé quand il a été placé dans le cirque et n'a pas compris pourquoi.

Enfin, le miroir devient aussi coloré qu'un arc-en-ciel. Il se rappelle maintenant la joie qu'il a connu à chaque fois qu'il a rencontré un nouvel ami.

Didou s'allonge sous l'arbre et réfléchit à toutes les émotions qu'il a ressenties. Il commence à comprendre qu'il est possible de les identifier et de les exprimer. Il se sent plus fort et il comprend que cela lui donnera plus de courage pour affronter les difficultés de la vie.

Puis, il se met à penser à l'avenir en sifflant dans sa trompe et à toutes les possibilités qui s'offrent désormais à lui. Un sentiment d'espoir et d'excitation l'envahit. Il se sent prêt à affronter les nouvelles aventures qui l'attendent.

Il se lève alors et part, plus fort et plus sûr de lui. Il a trouvé sa voie et il est prêt à la suivre.

Didou l'éléphanteau est maintenant capable d'identifier et d'exprimer ses émotions. Il est satisfait de sa transformation et décide de poursuivre son voyage. Il prend la corde bleue et l'accroche autour du baobab, en formant une belle tresse, comme symbole de sa victoire.

Il est maintenant prêt à affronter de nouvelles aventures et à découvrir de nouvelles émotions. Il se met en route, un sourire aux lèvres et le miroir magique accroché à sa trompe.



## 7. LE HOMARD AUX PINCES COUPANTES

### *Apprendre à lire*

Lila est une étoile de mer. En plus de bien nager et de briller au fond de l'eau, Lila est aussi très curieuse. Elle voudrait apprendre à lire. Elle a entendu parler de la magie des mots et elle aimerait découvrir leurs secrets. Alors, un matin, elle demande à ses amis les poissons joyeux de lui rapporter un livre.

Les poissons joyeux partent fouiller les fonds marins, à la recherche de ce trésor inconnu. Soudain, Nautilus, le chef des poissons, aperçoit quelque chose au loin.

"Regardez là-bas ! » s'exclame-t-il. « Il y a un bateau qui a fait naufrage. Allons voir si on peut trouver quelque chose d'intéressant ! »

Les poissons nagent jusqu'au bateau et - quelle surprise ! - ils découvrent une lourde caisse à l'intérieur. Les algues, la mousse et les bulles d'air flottent tout autour. Et un grand nombre de méduses savantes sont accrochées sur les côtés.

Nautilus soulève délicatement le couvercle et dit : « Regardez ce que nous avons trouvé ! Des livres ! Ramenons-les à Lila pour qu'elle puisse apprendre à lire. »

Une des méduses savantes sourit et répond: « Oui, c'est une excellente idée ! Ces livres seront parfaits pour Lila ! »

Lorsque les poissons joyeux rapportent la caisse de livres à Lila, celle-ci les accueille avec enthousiasme. Elle est excitée comme une puce de mer à l'idée de pouvoir lire des histoires et d'apprendre enfin le pouvoir des mots.

Elle ouvre la caisse et découvre des livres de contes et des livres d'images. Elle est absolument ravie ! Elle remercie ses amis poissons pour leur générosité et commence aussitôt à feuilleter les livres et à les lire à haute voix.

Mais, alors qu'elle s'installe devant un ouvrage, un homard menaçant avec de grosses pinces coupantes fait son apparition.

« Lila, je ne veux pas que tu apprennes à lire ! » gronde-t-il en faisant claquer ses pinces dans l'air. « Tu dois me promettre de ne jamais le faire ! »

« Mais pourquoi ? » répond Lila.

« Parce que je sais que tu pourrais devenir très puissante si tu savais lire. »

« Mais je suis déjà très puissante ! » s'écrie Lila

« Oui, mais si tu savais lire, tu pourrais découvrir des informations qui te donneraient encore plus de pouvoir. »

Comment convaincre ce vieux homard grincheux ? Lila l'Étoile de Mer s'approche lentement de lui et lui parle d'une voix toute douce.

« Homard, tu es le plus fort », lui dit-elle, « mais je te promets que je pourrais apprendre beaucoup de choses utiles à tous les habitants de la mer, en lisant. Les livres peuvent nous donner des connaissances précieuses. Par exemple, je pourrais devenir une experte en droit. Et ainsi, faire appliquer les lois qui interdisent aux pêcheurs de venir attraper des homards chez nous, car c'est une réserve naturelle. Si tu tiens à ta descendance, tu devrais me laisser poursuivre ma quête. »

Le homard, tout surpris, l'observe attentivement. Et finalement, il hoche la tête et lui donne son accord. Lila l'Étoile de Mer est maintenant libre de continuer à apprendre à lire et à explorer de nouvelles frontières. Elle se sent plus courageuse et plus forte que jamais !

Elle remercie le homard et part, le cœur léger et l'esprit vif, apprendre à lire les livres et vivre une belle aventure.

Voilà ! Mon conte s'arrête ici, mais sous les eaux, les poissons et les crevettes joyeuses vont continuer de danser longtemps !...



## 8. UN ABRI CHEZ LES YOUPIS

*Coopérer*

Il était une fois une tribu de petits êtres appelés les Youpis. Ils habitaient une forêt enchantée et passaient leur journée à s'amuser et à découvrir de nouvelles choses. Ils étaient très solidaires et s'entraidaient les uns les autres.

*Youp, youp, youp,  
Unis comme les doigts de la main  
Youp youp youp  
Nous sommes les Youpis malins*

Un jour, un Youpi nommé Yoyo, décida qu'il voulait construire un abri pour toute la tribu. Il avait remarqué qu'il pleuvait souvent et qu'ils devaient se réfugier sous des branches d'arbres pour se protéger.

*Plic ploc pluie dans la forêt  
Plic ploc on a froid aux pieds !*



*Plic ploc pluie dans la forêt  
Plic ploc on doit s'abriter !*

Il demanda donc à ses amis de l'aider à rassembler des branches, des feuilles et de la terre pour construire un abri.

Au début, tous les Youpis étaient sceptiques. Certains doutaient de ses capacités, d'autres pensaient qu'ils n'arriveraient jamais à construire quelque chose de solide. Mais Yoyo leur expliqua que s'ils travaillaient ensemble, ils pourraient y arriver. Il leur montra comment ils pourraient s'entraider et se soutenir mutuellement.

*Youp, youp, youp,  
Unis comme les doigts de la main  
Youp youp youp  
Nous sommes les youpis malins*

Et c'est ainsi que tous les Youpis se mirent au travail. Ils rassemblèrent les branches, les feuilles et la terre et commencèrent à construire l'abri. Ils découvrirent alors que lorsqu'ils travaillaient ensemble, ils étaient plus efficaces et qu'ils pouvaient construire quelque chose de plus grand et de plus solide qu'ils ne l'auraient jamais pensé.

Finalement, l'abri fut achevé et il était magnifique. Tous les Youpis étaient très fiers de leur réalisation. Lorsqu'il pleuvait, ils se réfugiaient sous leur abri et se sentaient en sécurité. Ils avaient appris l'importance de l'entraide et de la solidarité.

Et c'est ainsi que les Youpis vécurent heureux à jamais, sachant qu'ensemble ils pouvaient accomplir des choses incroyables.

*Youp, youp, youp,  
Unis comme les doigts de la main  
Youp youp youp  
Nous sommes les youpis malins*

Ainsi se termine mon conte, tel un écureuil affamé face à un buffet de noisettes : heureux, rassasié, et prêt à se lover dans un doux rêve d'hiver, la queue enroulée autour de son ventre rebondi.



## 9. LE PERROQUET QUI PARLAIT DE TRAVERS

### *Parler correctement*

Il était une fois un perroquet appelé Paco qui vivait sur une branche de l'arbre à cacao, dans la jungle tropicale. Paco était un perroquet très intelligent et pas banal, mais par malheur, il parlait de travers. Il avait un accent si étrange que personne ne pouvait comprendre ce qu'il disait.

*Tia ti to*

*Ta ca duc co co !*

*Ainsi parlait Paco*

Les autres animaux de la jungle se moquaient de lui et il était souvent tout seul.

Paco était déterminé à parler correctement et il passait des heures à étudier les autres animaux et à imiter leur façon de parler.

Il essaya de parler avec les singes.

*Hi a, ha i !*

*Noix de coco*

*Noix de kaki*

*Les singes ont dit*

Mais dès qu'il ouvrit la bouche, les singes lui jetèrent des bananes au visage. Alors, avec un dernier cri maladroit, Paco comprit que les singes parlaient une langue qui lui échappait, et il décida de se contenter de les observer en silence, à moins qu'ils ne lui apprennent à parler singe bien comme il faut.

Il essaya de parler avec le puma.

*Gri greu  
Rou Rooa  
Ce qui voulait dire  
Toi le puma  
Tu es le roi*

Mais le puma éclata de rire. Alors, avec un dernier petit rugissement ridicule, Paco réalisa que les Pumas ne parlaient pas la même langue que lui. Il décida donc de ne plus jamais essayer de discuter avec eux.

Apercevant un lézard vert qui se chauffait sur une pierre bien chaude, il tenta de communiquer avec lui.

*Tssi tssi tsou  
Tssi tssi tsou  
Ce qui ne voulait  
Rien dire du tout*

Le lézard cligna de l'œil et goba une mouche. Et avec ça, Paco réalisa que les lézards ne sont pas de grands bavards et qu'il valait mieux laisser leur langue à eux et ne pas y mêler la sienne.

Il travaillait dur, mais malgré ses efforts, il ne parvenait pas à corriger son accent. Il finit par se décourager et abandonna ses rêves de parler correctement.

*Tia ti to  
Ta ca duc co co !  
Ainsi parlait Paco*

Les animaux se mirent en quête d'une solution pour aider Paco. Le puma, qui était très fort, proposa de lui apprendre à parler en étirant la mâchoire comme quand on rugit fort, ou qu'on arrondit la bouche pour faire des bisous aux petits. Le lézard, qui était très malin, proposa à Paco de lui montrer comment bouger sa

langue avec agilité. Les singes, quant à eux, proposèrent de l'entourer d'amour et de soutien pour lui donner confiance en lui.

Ainsi, avec l'aide de ses amis, Paco put s'entraîner et progresser. Il finit par parler de manière parfaitement claire et tous les animaux furent ravis de l'avoir aidé. Paco leur fut reconnaissant et ils vécurent tous heureux ensemble.

Et c'est comme ça que se termine l'histoire de Paco le perroquet qui parlait de travers, avec beaucoup d'amis, de plumes et de mots rigolos.

*Tia ti to*

*Ta ca duc co co !*

*Ainsi parlait Paco*

*Avant que sous les ponts*

*Ne s'écoule beaucoup d'eau...*

## Table des matières :

1. BLOB L'ESCARGOT / Timidité. P5
2. LA GRENOUILLE TROMPETTE / Compter. P7
3. LE RAT GRIBOUILLEUR / Chiffres P14
4. LOUP BLEU / Les sons. P12
5. L'ÎLE DES MOTS / lettres. P15
6. LE MIROIR MAGIQUE / Emotions. P19
7. LE HOMARD AUX PINCES COUPANTES / Lecture. P22
8. UN ABRI CHEZ LES YOUPIS / Coopérer. P24
9. LE PERROQUET QUI PARLAIT DE TRAVERS / Créativité P26

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