

Auteurs en herbe 2017

55 récits

INVRAISEMBLABLES



Ce recueil témoigne de la créativité et du talent en rédaction d'élèves de 8^e année principalement, venant des écoles de langue française de l'Ontario. Dans le cadre du projet *Auteurs-écoles 2016-2017*, 11 auteures et auteurs ont été jumelés avec 24 groupes-classes aux quatre coins de la province. Leur « mission » consistait à transmettre aux élèves leur passion pour l'écriture en les appuyant dans la rédaction de leur récit.

Ce projet d'apprentissage authentique a permis aux élèves de vivre l'expérience d'une soumission de manuscrit à une maison d'édition. Les Éditions CFORP ont analysé chacun des récits et ont envoyé aux élèves une fiche d'évaluation soulignant les forces de leur texte et les éléments à améliorer.

Gestion du projet : Marion Trouvé, François Lalonde
Coordination des auteur(e)s : Philippe Porée-Kurrer
Rédaction des textes : élèves des classes, conseils scolaires de langue française de l'Ontario
Révision pédagogique : Michel Goulet
Correction : Annie Chartrand
Conception graphique : Sean Farrell
Illustrations : Nadine Bariteau, sauf pages 52 et 58
Mise en pages : Sylvie Fauvelle

Ce projet a été rendu possible grâce à la contribution financière du ministère de l'Éducation de l'Ontario et du gouvernement du Canada dans le cadre de l'*Entente Canada-Ontario relative à l'enseignement dans la langue de la minorité et à l'enseignement de la seconde langue officielle, 2013-2014 à 2017-2018*.

Le CFORP tient à remercier les auteures et auteurs mentors, les enseignantes et enseignants qui les ont accueillis dans leur salle de classe, ainsi que les conseillères et conseillers pédagogiques qui ont coordonné le projet à l'intérieur de leur conseil scolaire. Merci également au ministère de l'Éducation de l'Ontario qui a subventionné ce projet, permettant ainsi à plus de 500 élèves de vivre cette expérience d'écriture unique.

Une version électronique de ce recueil est offerte en format PDF sur le site Web auteurs-en-herbe.org/.

© CFORP, 2017
Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques
435, rue Donald, Ottawa (Ont.) K1K 4X5

Tous droits réservés.

ISBN 978-2-7657-0541-3
Dépôt légal – deuxième trimestre 2017
Bibliothèque et Archives Canada

Auteurs en herbe 2017

55 récits

INVRAISEMBLABLES



Table des matières

Préface	7
Au centre de la Terre	9
Mission Véga.....	18
Shlime et Goutchya.....	23
Zone aphotique	31
Détour inattendu	38
La collision	42
Un tout nouveau monde dans notre monde.....	47
Flottaison.....	52
Quelle journée!	58
Au clair de la lune.....	63
Négatif 50.....	69
8A.....	76
Un coup de hache dans l'eau	85
Exploration hyper spatiale	92
Le dessin réel	98
Les dimensions mystérieuses	104
Le livre vivant.....	110
La vie enterrée.....	117
Le survivant	125
Seconde chance.....	133
Le portail qui a changé le monde.....	140
De l'autre côté	145
L'enlèvement au cinéma	153
Mes Jumpers ont été volés!.....	158
La crise de la surpopulation	165
Le passage à l'enfer	172
L'incident galactique	179

Le monde en blanc.....	187
Le secret du passé.....	193
Renaissance	200
B72.....	207
Crème glacée ou yogourt glacé? L'éternelle question	217
DSO ⁴ MP ₂	227
Aventure aux îles Fidji.....	236
Le vol en Asie	242
Mon aventure sur la Terre de Baffin.....	249
Une sortie inoubliable.....	255
Emma Champlain.....	260
La ville fantôme.....	269
Le mystère du million.....	276
Le mystère du triangle	285
Un amour impossible?.....	294
Le match.....	300
Code rouge	306
La disparition de Justin Giroux	311
La boîte mystérieuse	316
Piratage à New York	326
L'aventure de Joël et Audrey.....	334
Le rendez-vous de Mona Lisa	340
Le vaisseau de la dernière chance est parti.....	344
Géocache.....	348
Spoutnik.....	355
Vérité ou conséquence.....	363
Le grand voyage de Cléopâtre.....	370
Mascadiq.....	377
Biographie des auteures et auteurs mentors.....	387



Préface

Message à toi, auteure ou auteur en herbe

Ce recueil, c'est le fruit de ton travail! Un travail qui a duré plusieurs mois et qui a demandé beaucoup de détermination. Tu as sans doute trouvé le processus long et exigeant. Nous espérons tout de même que tu as eu du plaisir à rédiger un récit en groupe, une histoire qui t'appartient et qui représente tes champs d'intérêt.

Au cours de ce projet, tu as eu la chance d'en apprendre davantage sur le métier d'écrivain. L'auteure ou l'auteur qui a accompagné ton groupe l'a fait pour te transmettre sa passion pour l'écriture et t'expliquer le parcours qui l'a menée ou mené au succès. Tu as toutes les clés en main pour faire de même si tu le souhaites.

Tu peux maintenant dire, sans prétention, que tu as publié une œuvre. Nous espérons que cette expérience t'a donné la piqure de l'écriture ainsi que le goût d'être lu par bon nombre de personnes. Qui sait? Un jour, peut-être, tu auras le plaisir de voir ton nom sur la couverture d'un livre grâce à cette expérience.

Merci de ta participation à ce projet!



Au centre de la Terre



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Chantal Dubé
École secondaire catholique Algonquin, North Bay
Auteur mentor : André Marois

Je regarde par la fenêtre. Aujourd'hui, je veux vivre une aventure.
Je me rends à la chambre de mon frère pour le réveiller.

— Lève-toi! Je veux vivre une aventure! lui dis-je tout en
peignant mes cheveux blonds avec mes doigts.

— Quelle sorte d'aventure? répond Arzuree.



-
- *Je ne sais pas...*
 - *Reviens quand tu le sauras, Ize.*

Arzureee est du même âge que moi, nous avons 15 ans. Nous sommes des jumeaux, mais nous sommes complètement différents. Il est plus peureux et aime jouer à ses jeux électroniques, mais moi, j'adore les aventures et les activités physiques. Nos parents, Nami et Brook, sont morts, nous ne savons pas comment ni quand. Quand j'étais petite, je croyais qu'ils étaient ailleurs.

Ma grand-mère me racontait plusieurs histoires du temps où elle était plus jeune. Elle me parlait d'une substance froide qui s'appelle de la glace et qui devient de l'eau quand elle se réchauffe. Elle me disait que la Terre était trop chaude pour la neige maintenant.

Je me dirige vers la cuisine pour déjeuner. Je choisis de préparer des crêpes. J'en fais plusieurs, car Arzureee les aime tellement!

J'apporte trois crêpes à mon frère, ensuite je me dirige vers la télévision pour voir les annonces. Le Goven dit les annonces chaque jour. Il gouverne le monde et, chaque matin, il nous donne des mises à jour sur ce qui se passe sur la planète, comme des attaques. Pour une raison ou une autre, je crois qu'il ne nous montre pas tout. Il y a plusieurs attaques qui arrivent par des personnes qu'on ne connaît pas. Ils attaquent des places populaires, comme New York et la Californie. Les Arits travaillent pour le Goven. Ils sont là pour nous protéger jour et nuit, mais les attaques s'aggravent chaque fois.





10 ans plus tôt

— J'adore être le maître du monde, dit le Goven. Grâce à ça, j'ai une place très importante au sein de la CIG (Cerveau Infiniment Grand).

— Je déteste cette communauté, dit Nami à Brook. Ils n'ont vraiment aucune compassion pour ceux à la surface de la Terre. Ils pourraient coopérer avec eux, mais ils préfèrent les piller.

— Ils ne se rendent pas compte qu'il y a déjà beaucoup trop de souffrance et de pollution sur Terre. Le lendemain, on sonne à la porte plusieurs fois. C'est Brook, affolé de ce que la CIG était en train de commettre.

— Nami, c'est affreux : la CIG fait des tests sur des êtres humains qu'elle a enlevés pour créer le poison le plus mortel et va l'utiliser contre ces pauvres personnes qui vivent à la surface!

— Et savais-tu que le Goven de leur monde est aussi celui de la CIG? Pour exterminer cette race, le Goven va présenter ce vaccin comme capital pour survivre à cette pollution.

— C'est une blague, j'espère. Et comment connais-tu tous ces détails? demande Nami sur un ton triste et apeuré.

— La vérité est que j'ai voulu m'infiltrer dans cette base pour en savoir plus au sujet de leur vrai objectif. J'ai surpris une conversation entre le Goven et un des scientifiques qui testent le poison et, d'après ce que j'ai compris, ils veulent envahir les deux mondes tout entiers. Pendant cette infiltration, j'ai pris le temps d'observer tous les conduits d'aération qui nous mèneront à notre destination pour nous sauver. Il en existe un qui n'est pas



du tout sécurisé, mais, pour y arriver, j'aurai besoin de ton aide. Veux-tu m'aider à sauver l'Ancien Monde?

— Bien sûr, mais il faudra ensuite s'enfuir de ce monde corrompu.

— Ne t'inquiète pas, c'était dans mes projets.



Quelques jours après leur infiltration, qui s'est passée avec succès, ils remontent à la surface dans l'Ancien Monde. Après cette aventure, Brook, qui s'était promis de demander Nami en mariage, prend son courage à deux mains et se déclare à Nami qui accepte, tout émue. Après quelques mois, ils se marient et ont des jumeaux : une fille et un garçon nommés Ize et Arzureee.

— Malgré l'air pollué et la mauvaise santé qu'il y a dans ce monde, on peut quand même y vivre paisiblement, dit Nami.

Un jour, ils jouaient à la cachette avec leurs enfants.

— Waouh, c'est incroyable comme nos petits se cachent bien. Soudain, ça sonne à leur porte.

— Je vais ouvrir, dit Brook.

Plus il s'approche de la porte, plus il a un mauvais pressentiment. Lorsqu'il ouvre, il remarque aussitôt les Arits du Nouveau Monde.

— C'est vous, Brook?

— Oui... répond-il, hésitant.

— Au nom de la CIG, je vous arrête! Ils l'embarquent aussitôt, et Brook crie de toutes ses forces :

**ENFUIS-TOI, NAMI!
ILS NOUS ONT RETROUVÉS!**



Mais c'est trop tard : ils embarquent les deux jeunes gens très rapidement et parcourent très rapidement la maisonnette pour s'assurer qu'il n'y a personne d'autre.

- Chef, je n'ai trouvé personne!
- Alors, repartons le plus vite possible.

N'ayant pas découvert l'existence des deux enfants, ils repartent aussitôt. Heureusement pour Ize et Arzureee qui s'étaient endormis et n'ont jamais connu la vérité.

Jusqu'au jour où...

- Azur, viens voir, j'ai trouvé une carte. Je crois que nos parents l'ont laissée à l'endroit où on se trouvait.
- Mais t'es folle! C'est en plein milieu du triangle des Bermudes, et on n'a aucun moyen de s'y rendre. Nous devons encore discuter avant d'y aller.



Après une longue discussion, on décide de se construire un radeau pour suivre la carte de nos parents. J'envoie Arzureee ramasser du bois pendant que j'organise les provisions, mais Arzureee est tellement peureux qu'il ne veut pas partir seul dans la forêt. Alors, on échange nos tâches. J'apporte ma hache pour couper du bois. Quand j'arrive à ma clairière préférée, je commence à récolter du bois. Tout à coup, j'entends des voix et des pas qui s'approchent. Je saute dans l'arbre le plus près et j'y grimpe pour me cacher. Ils sont environ 20 adultes avec des armes.

- On est presque arrivés.

Rappelez-vous : on cherche deux orphelins de quinze ans. Un gars et une fille. Si vous les voyez, tirez sur eux. Finalement, les



adultes partent et je ramasse le bois. Je cours voir Arzureee. Je le trouve en train de cueillir des fraises.

— Il faut qu'on parte d'ici : les Arits nous ont trouvés. Je ne sais pas comment, mais ils ont des armes. Il faut qu'on fasse vite!

Ça nous prend juste 30 minutes pour construire notre radeau et paqueter nos provisions. Ensuite, on le pousse dans l'eau et on patauge ensemble jusqu'à notre bateau improvisé. Les vagues nous emportent juste à temps, car les Arits viennent de surgir sur la rive. Je commence à pagayer dans la direction de Arzureee qui lit la carte. On pagaie à tour de rôle et on dort chacun notre tour. Quand je me réveille, je suis affamée et, ensemble, on mange toutes les fraises. Pendant qu'on mange, Arzureee m'informe qu'on arrive dans une heure. Je décide de laisser Arzureee dormir pendant que je navigue. L'eau est tellement claire que je peux voir toutes sortes de poissons qui nagent sous notre radeau. Tout à coup, les poissons s'enfuient dans toutes les directions. Ils ont l'air d'avoir peur de quelque chose. Soudain, j'entends quelque chose frapper l'arrière de notre radeau. J'essaie d'apercevoir ce qui a fait le bruit quand je vois une nageoire lisse et triangulaire qui passe dans l'eau, à quelques dizaines de pieds de notre radeau.

Le requin s'approche, et je crois qu'il a faim.

Je réveille Arzureee, et on ramasse une rame pour l'empêcher de nous manger. Il nous pousse encore, mais arrête soudain de nous suivre. J'ai juste le temps de penser que c'est curieux avant que nous soyons aspirés dans un tourbillon.

On passe dans un tuyau et on s'écroule sur un plancher dur et froid. On entend des alarmes dans les pièces à côté et les



haut-parleurs s'écrient « Intrus au Carfice » encore et encore. J'imagine que le tuyau que l'on vient de traverser est le Carfice.

Deux hommes armés entrent par une porte à gauche, nous traînent dans un corridor et nous lancent dans une pièce carrée avec des murs blancs. Des rayons verts passent par-dessus nous et une voix dit :

« Deux CIG identifiés. »

Les gardes entrent et nous disent :

— *Bienvenue à Vinsmoke. On est des CIG, des cerveaux infiniment grands. Vous allez travailler dans la chambre d'entreposage. Vous devez la nettoyer et, quand vous aurez 16 ans, on activera votre grand cerveau avec la puce électronique BRCJ92.*

Les gardes nous amènent. Arzuree a l'air d'avoir peur, ses dents claquent ensemble. Je lui dis :

— *Viens avec moi, on va remonter ce tuyau et retourner sur la terre.*

On commence à retourner d'où on est venus et, quand on arrive au Carfice, les alarmes recommencent et les gardes reviennent. Ils nous emmènent dans la prison et barrent la porte. On peut entendre leurs pas qui s'éloignent. On explore notre cellule : elle mesure environ 10 pieds sur 10 pieds, et il y a deux lits dans le coin.

Deux autres personnes sont allongées là, très faibles. Ce sont nos parents, Nami et Brook. C'est incroyable! Ils savent comment sortir de la prison. Pendant que je nettoie, je découvre une radio. Je la prends et je rassemble tous les autres pour leur faire part de ma découverte. On commence à chercher des piles. J'élabore un plan.



— Arzureee, tu vas chercher près du Carfice. Maman et Papa, vous allez chercher dans la salle du commandant, et moi, je vais chercher près des prisons. Maman et Papa crient :

« ON A TROUVÉ DES PILES! »

On se rassemble tous à la salle du commandant. La seule chose qu'on comprend, c'est que c'est une radio de bateau, et on ne sait même pas comment la faire fonctionner. Une fois que les piles sont installées, on commence à fouiller les fréquences.

— Arzureee?

— Oui?

— On a besoin de sortir d'ici.

— Ize, je sais ça, mais ce n'est pas si facile que ça.

Après 5 minutes finalement, on parle avec un capitaine de bateau qui est près du triangle des Bermudes. Je lui demande s'il veut nous aider à sortir d'ici. Il répond qu'il aimerait ça, sauf qu'une grande tempête vient juste de commencer. Donc, on a besoin de faire quelque chose nous-mêmes, et on doit agir vite. La seule chose à faire est de trouver la faiblesse des gardes. Tout à coup, je me rappelle que, pendant qu'on essayait de trouver la station pour la radio, on avait passé sur la fréquence 4, et un CIG qui passait a commencé à crier et est tombé par terre.

— Suivez-moi, je sais ce qu'on a besoin de faire, dis-je.

On s'installe au milieu de la pièce et on règle la radio à la station 4. Tous les CIG tombent par terre et commencent à crier de toutes leurs forces. Pendant ce temps, Arzureee, Maman, Papa et moi allons vers le Carfice pour y grimper. Une fois



arrivée en haut, je peux voir un bateau et aussi que la tempête est passée. Le capitaine du bateau est le gars avec qui on parlait à la radio. Il vient nous sauver. On a eu une conversation avec lui, en route vers la Floride, où il nous dépose. Depuis notre retour, Arzureee, Maman, Papa et moi, nous faisons un peu de rattrapage de nouvelles. Et par un peu, je veux dire des heures et des heures de bavardage.



Mission Véga



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Chantal Dubé
École secondaire catholique Algonquin, North Bay
Auteur mentor : André Marois

En 2984, il y eut une journée extraordinaire, car la pluie éternelle cessa de tomber pendant 24 heures. Claude, Carlos, France et Élodie sont quatre enfants nés cette journée-là. Elles et ils venaient de quatre endroits différents de Véga, une planète très belle, mais à l'avenir très incertain.

Une quinzaine d'années plus tard, en 2999, l'univers des quatre adolescents avait grandement changé. Claude, Carlos, France et Élodie le savaient, mais ils le gardaient pour eux-mêmes.

Aujourd'hui, c'est lundi, et il faut aller à l'école.

— Dépêche-toi, Carlos! dit sa mère.

— Oui, je m'en viens! Il me faut plus que cinq minutes pour que mon apparence soit si parfaite! dit Carlos en se donnant un dernier clin d'oeil dans le miroir.

Après une pleine journée d'école, ils retournent tous à la maison. Une fois arrivée chez elle, Élodie reçoit une lettre adressée à ses parents. Elle ouvre la lettre qui dit...



Chers parents,

Votre fille Élodie est invitée au camp d'excellence de trois jours. Elle sera avec trois autres adolescents qui profiteront de cette belle expérience.

Rendez-vous : centre communautaire

Date : 29 juin

Heure : 19 h

Au plaisir de vous y voir!

Cordialement,

Camille Prudhomme

Le 29 juin, les 4 adolescents se rendent à leur centre communautaire avec leurs valises, leur sac et leur oreiller. Une longue silhouette s'approche dans l'obscurité à grands pas.

— Bonjour, les heureux élus! Je m'appelle Camille Prudhomme, coordinatrice du programme AFP. (Association du futur et du passé). Aujourd'hui, votre vol vous attend à l'aéroport pour vous amener dans la belle ville de Willawong.

Ensuite, on conduit les adolescents en taxi jusqu' à l'aéroport. Une fois embarqués dans l'avion, ils célèbrent en mangeant une tablette de chocolat et en buvant un soda au gingembre.

Tout à coup, leurs paupières deviennent lourdes et ils plongent dans l'obscurité.

France se réveille avec un mal de tête. Elle se sent étourdie et croit qu'elle est dans un cauchemar. Elle réalise rapidement



qu'elle est ligotée à son lit. À ses côtés, elle aperçoit ses trois amis sans connaissance.

— Ah bon! vous êtes finalement réveillés! Je suis le docteur Lucifer, le frère de Camille. Aujourd'hui, je fais des tests pour évaluer vos pouvoirs spéciaux.

— De quels pouvoirs parles-tu? demande Claude.

— Les pouvoirs que vous avez eus à la naissance! Vous n'étiez pas capables de les utiliser, car je vous avais mis une plaque magnétique cérébrale. C'est le temps de la retirer avec des pinces, ça ne fera pas mal... peut-être un petit peu.

Bouhahahahaha!

— Aujourd'hui, vous allez nous construire une machine pour voyager dans le temps. Claude, tu es le génie mathématicien : tu vas inventer le plan pour ce vaisseau. Carlos, tu es extrêmement fort : tu vas construire la machine avec l'aide de France qui a une habileté à bouger rapidement comme un éclair. Ensuite, Élodie, tu vas inventer une façon de parler et de lire les pensées quand mes hommes iront dans la machine.

Six mois plus tard, la machine à voyager dans le temps est terminée. La vie était dure pour les enfants. C'était loin d'être la fête. Même si le boulot était fini, ils avaient souffert énormément aux mains de leurs ravisseurs. Ils travaillaient 18 heures par jour et n'avaient que 6 heures de sommeil. Ils dormaient seuls dans une cellule de 6 sur 6 dans l'obscurité avec seulement une couverture et un oreiller. Ils avaient maigri considérablement, puisqu'ils ne mangeaient chaque jour qu'une patate, trois asperges, deux tranches de pain et un œuf dur avec un bon verre d'eau.



Un soir, les ravisseurs fêtent leur réussite. Le docteur Lucifer, Camille et les gardes des ados s'étaient enivrés. Après la fête, les gardes des cellules reviennent. Élodie entend leurs rires. Par la suite, elle lit leurs pensées et réalise qu'ils sont ivres. En constatant cela, Élodie en profite et envoie un message télépathique aux trois autres ados.

— *Dans quelques minutes, je vais ouvrir vos cellules. Soyez prêts pour l'aventure, car j'ai un plan.*

Elle envoie aussi un message télépathique aux gardes et dit :

— *Ouvrez les portes des prisonniers maintenant!*

Les gardes entendent ce message et ouvrent les portes. Les amis se rejoignent, et Élodie explique son plan. Ensuite, ils courent au vaisseau spatial. Les gardes non éméchés qui gardaient la porte près des cellules remarquent qu'elles sont ouvertes. Ils partent à la poursuite des ados.

À bord du vaisseau spatial Stella, Carlos regarde les étoiles tout en faisant les cent pas d'un bout à l'autre. Il ne sait pas où aller. France commence à regarder dehors, et son expression change en un instant. Le vaisseau spatial Lunar de l'AFP est stationné devant eux.

— *Je pense qu'ils savent qu'on s'est échappés! s'exclame France.*

Il y a de l'action dans l'atmosphère. Les adolescents se réunissent pour planifier une stratégie contre leurs ennemis. En arrière, dans un coin, devant un miroir, Carlos s'admire en disant :

— *Je m'ennuie des champs de foin et du shampoing à l'odeur de pomme.*

— *C'est ça! dit Élodie.*



— *Quoi? demandent les autres*

— *Un champ de force! s'écrie Élodie. Carlos, tu as tout un cerveau!*

Élodie élabore son plan et dit :

— *Si nous unissons nos pouvoirs, nous pourrions créer un champ de force qui anéantirait le vaisseau de l'AFP.*

Les enfants forment un cercle, et la magie commence. Quelques secondes après, un rayon bleu est en route vers le vaisseau des ennemis. Il frappe Lunar qui explose!

Claude prend la manette de contrôle, et ils peuvent enfin rentrer chez eux sur Terre.



Shlime et Goutchya



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Chantal Dubé
École secondaire catholique Algonquin, North Bay
Auteur mentor : André Marois

Où est-ce que je suis? Cet endroit me dit quelque chose. Je crois que je suis dans ma maison. Bizarrement, les phares d'une dizaine de camions de la poste éblouissent mon visage par la fenêtre. J'entends grincer la porte de mes parents, alors je pars la fermer sans faire de bruit lorsque j'aperçois des personnes à l'intérieur. Elles sont en train de mettre mes parents dans le transporteur, alors je cours les en empêcher, mais, soudain, j'entends la voix de mon amie Évangéline me dire :



— Calme-toi, Hérès, c'est juste un cauchemar.

J'ouvre les yeux et je vois mon amie me dire :

— Lève-toi! Blaise a préparé le déjeuner. Tu ferais mieux de faire vite avant qu'il ne mange tout. Tu le connais, c'est un goinfre.

Sans perdre de temps, je me lève, tout fatigué.

En fait, moi, c'est Hérès. Celle qui m'a sauvé de mon cauchemar, c'est mon amie Évangéline. Elle a 15 ans, et celui qui va manger notre déjeuner, c'est Blaise, il a 14 ans comme moi. Il est peureux, mais assez intelligent, et nous trois, on est des orphelins. On s'est réfugiés dans une maison abandonnée. D'ailleurs, je devrais aller prendre mon déjeuner avant de mourir de faim.

— Bon, bon, bon, qu'est-ce qu'il y a à manger? dis-je à Blaise.

— De bonnes gélules aux insectes pétrifiés!

— Quoi? Des insectes pétrifiés? Je ne mangerai pas ces choses. C'est dégoûtant.

— Contente-toi de ça, tu sais bien que c'est aujourd'hui que l'on passe à l'action.

Je ne vous l'ai pas dit, mais nos parents, ainsi qu'une bonne partie des parents de Goutchya et de Shlime, ont disparu le même jour. Évangéline, Blaise et moi avons planifié une date pour comprendre comment ils ont disparu, et cette date, c'est aujourd'hui. On est au 30^e siècle, notre technologie est avancée, et c'est la guerre. Mais bon, je n'ai pas besoin de vous le rappeler.

On commence à se préparer. On prend tout ce qui pourrait nous être utile, comme le lonlyon et une lasserpistolzur. Au



21^e siècle, on appelait le lonlyon une trousse de premiers soins et le lasserpistolzur, un pistolet laser à énergie nucléaire. Ça nous sera sûrement d'une grande aide.

— Bon, il faut y aller, dit Évangéline d'un air assuré. On n'a pas beaucoup de temps et, de toute façon, l'armée ne va pas tarder à arriver. Après tout, c'est la guerre. Euh, Blaise, tu nous expliques comment on va aller à Shlime?

C'est là que Blaise nous fait son coup de génie et nous explique qu'il existe une machine légendaire.

Cette machine permet de... voyager dans le temps.

On la surnomme le Voyeetee!

D'après ce que Blaise dit, le Voyeetee a été créé par un scientifique du 21^e siècle. Celui-ci a mis 16 ans à le mettre au point. Il a affirmé que c'était beaucoup trop dangereux pour les habitants de ce siècle de voyager à l'intérieur, même pour les astronautes les plus aptes à ce genre de situation. Alors, pour cela, il l'a scellé pour des générations futures afin que personne de trop imprudent ne parte dans le passé pour changer le cours du futur.

— Bon, d'après ce que je comprends, on doit trouver une machine à voyager dans le temps dont on ignore l'emplacement? demande Évangéline.

— Exactement, réplique Blaise.

— Qui vote pour aller la chercher?

— Aller chercher quelque chose dont on ne connaît pas l'emplacement et à quoi elle ressemble? Je suis partante, dit Évangéline.

— Je vote pour mon idée, dis-je avec un sourire.



— En es-tu sûr? dit Blaise, incertain. Ce n'est pas que je ne veux pas les retrouver, mais je trouve que ce n'est pas prudent d'aller sur Shlime. C'est un endroit dangereux rempli de criminels dans foi ni loi qui ne pensent qu'à éliminer et à persécuter tout ceux qui leur tombent sous la main.

— On a besoin de les retrouver, Blaise! Tu ne comprends pas, tu ne penses qu'à ton nombril, dit Évangéline avec une pointe de colère.

— On doit les retrouver. D'abord parce que c'est notre objectif principal, puis parce qu'on doit absolument ramener une forme d'autorité parentale sur Goutchya, sans quoi la population fera n'importe quoi, et notre société va régresser au lieu d'évoluer, dit Évangéline.

— Tu as raison sur ce point, mais on sait pertinemment que je ne suis pas le plus courageux ni le plus téméraire de nous trois.

— On dirait presque que tu es fier de cette affirmation. Si jamais tu l'es, c'est que tu es vraiment une mauviette. Bon, je suggère que l'on se mette immédiatement à la recherche de cette machine unique au monde.

Alors, on cherche en se donnant corps et âme pour trouver la caverne d'Ali Baba pendant des heures sur Goutchya, mais on a seulement vu des camions de la poste. Mais après, j'ai dit que j'avais vu mes parents dans ces camions qui allaient sur le territoire de Shlime dans mon rêve. Alors, on devrait peut-être aller sur Shlime.

— ON doit être très silencieux; sinon, les scientifiques de Shlime vont nous capturer et nous mettre en prison, dit Blaise.

Soudainement, on entend des scientifiques. On veut se cacher, mais ils nous trouvent. Ils nous suivent pendant un moment,



et l'on décide d'agir comme des résidants de Shlime. Après trois heures, les scientifiques pensent finalement que l'on vient vraiment de Shlime. Donc, on peut continuer notre exploration. Après, je vois une grosse boîte. Étant curieux, je décide d'aller voir.

— *Venez voir, il y a une grosse machine qui peut peut-être nous aider à retrouver les parents.*

Alors, Blaise et Évangéline sautent dans le trou. Je demande à Blaise de trouver à quoi sert la machine. Après une quinzaine de minutes, Blaise dit :

— *Je crois que c'est un petit Voyeetee.*

On embarque aussitôt dans le Voyeetee, et j'ajoute les coordonnées pour nous rendre à l'année 2984.

En sortant, on remarque un gros tunnel qui rejoint une grande salle. Finalement arrivés dans la grande salle, on entend des cris. Les cris viennent de mes parents qui sont dans une prison souterraine. Plus tard, Évangéline ferme ses yeux et dit :

— *Les scientifiques de Shlime ont caché la clé dans le Voyeetee. Blaise, va la chercher. Elle est sous le siège.*

Blaise et moi, on est étonnés, mais on va quand même chercher la clé. Blaise ouvre la porte de la prison. Et l'on crie.

— *Maman, Papa! On est tellement contents de vous retrouver! Venez avec nous, on repart sur Goutchya.*

— *Je vais agrandir le Voyeetee pour faire rentrer plus de personnes! Pensez-vous que ça va fonctionner? dit Blaise, inquiet.*

— *Bien sûr! Tu es le meilleur pour transformer n'importe quoi!*



Quelques heures plus tard, Blaise réussit à agrandir le *Voyeetee*.

— Bravo, Blaise! Tu as réussi!

— Tout le monde, entrez, et repartons dans le présent.

En arrivant à la maison, Évangéline nous raconte tout ce qu'elle sait sur la disparition de nos parents.

— La nuit avant la disparition, tous les parents ont reçu une lettre au sujet d'une réunion importante pour améliorer notre ville. Mais lorsqu'ils sont arrivés à destination, ils se sont fait attraper par des scientifiques de Shlime, qui les ont emmenés dans un laboratoire souterrain pour faire des tests. Il n'y avait aucune façon de sortir de là sans une carte spéciale. Seuls les résidents de Shlime en avaient.

Évangéline nous dévoile tout... Elle nous avoue qu'elle sait lire dans l'avenir. Tout ce qu'elle affirme nous étonne...

De retour au présent, je m'arrête et j'annonce à tous les parents que l'on a sauvés qu'il y a la guerre, car les deux peuples s'accusent d'avoir kidnappé les parents. C'est pour ça qu'ils l'ont déclenchée. J'ai à peine fini ma phrase que l'hologramme du centre-ville s'affiche.

— Ressaisis-toi et dis-nous qui c'est, dis-je.

— C'est le créateur du *Voyeetee*. C'est John Dortos!

— Il n'est pas censé être mort?

— Oui, je suis mort, mais j'ai scellé mon esprit afin que ce jour arrive. C'est moi qui ai créé cette guerre dans le but d'observer comment le 30^e siècle allait se débrouiller pendant un conflit. Maintenant que j'ai eu ce que je voulais, je peux partir. Avant que je disparaisse, je déclare



la guerre terminée. Je l'ai déclenchée il y a longtemps et je la termine aujourd'hui et maintenant.

Je suis tellement furieux que je n'ose pas bouger. Alors, Évangéline me rassure :

— On s'est fait avoir, mais l'important est que l'on a réussi à sauver nos parents et que la guerre est terminée.

— Tu as raison. Allons rassurer les survivants et rebâtissons notre ville.



5 ans plus tard

— Est-ce que vous vous souvenez de notre aventure pour retrouver nos parents? dis-je.

— Bien sûr que oui! dit Blaise avec émotion.

— Bien, je crois que l'on devrait encore faire la même chose pour mon vieux chien, dis-je pour blaguer.

— Ne recommence pas avec ces aventures casse-cou, tu sais que l'on a eu très peur pendant la dernière, dit Évangéline. Maintenant que l'on habite tous avec tes parents, je ne crois pas qu'ils nous laisseront partir dans une autre mésaventure pareille.

— Je crois que l'on devrait écouter ce que dit Évangéline. On est plus en sécurité ici que si l'on partait, dit Blaise, inquiet.

— En êtes-vous sûr? dis-je, pour plaisanter.

— Oui! disent Blaise et Évangéline en même temps.

— OK, je ne faisais que vous taquiner. Changeons de sujet. Croyez-vous que je devrais poser ma candidature pour devenir président?



— Je crois que tu devrais! Ce serait drôle de t'appeler «monsieur le Président», dit Évangéline, avec un sourire en coin.

Voilà comment je suis devenu le président de Goutchya, à 19 ans seulement!



Zone aphotique



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Chantal Dubé
École secondaire catholique Algonquin, North Bay
Auteur mentor : André Marois

C'est l'année 2203 en Australie. La technologie est incroyablement avancée et le taux de mortalité a diminué dans les 50 dernières années.

Puisque les scientifiques ont trouvé un remède pour le cancer, le monde fait face à une surpopulation extrême. Les gens sont tourmentés parce qu'il n'y a pas suffisamment de place.

Les scientifiques du bureau Disposition marine de l'Australie ont donc inventé l'AP (AquaPuce) pour disperser les gens sur la terre et sous l'eau. L'AP est une puce que l'on insère dans le pharynx et qui fournit l'oxygène lorsqu'on est submergés sous l'eau pour une durée de six jours. Les scientifiques Étienne, Martin, Dubois et Thomas vont expérimenter ce prototype.

Jour 1 de l'expédition AP, 19 h 30

Le « bing » de la messagerie de son portable capte l'attention de Katia, secrétaire de Disposition marine. Elle remarque qu'elle a reçu un courriel des scientifiques qui sont partis sous l'eau.



Bonjour, mesdames,

Nous sommes arrivés dans notre cabalo sans difficulté.

Notre expédition va bien, l'AP fonctionne comme prévu.

Nous serons de retour demain matin.

Salut!

Dubois

— Leah, Harmonie, Élissa! J'ai reçu un courriel des scientifiques. Tout va tel qu'il était planifié, dit Katia. Ils arriveront au bureau demain matin.

— Fantastique! Mais, il est tard. On devrait rentrer chez nous, dit Leah.

Jour 2 de l'expédition AP, 8 h

Les quatre secrétaires se rencontrent au bureau comme chaque matin. Élissa ouvre la porte et laisse entrer ses amies.

— Où sont les scientifiques? Ils devraient être de retour, dit-elle.

— Je vais essayer de les contacter, dit Leah.

Elle sort son téléphone, mais ça indique qu'ils sont coupés du système.

— Les scientifiques sont toujours ponctuels, il y a certainement un problème, dit Katia.

— Peut-être que l'on devrait aller à leur recherche, dit Harmonie.



— Je suis d'accord, dit Leah. Allons mettre nos ensembles de plongée et prendre le bateau au site où a commencé leur expédition.

— Alors, c'est décidé! Nous allons retrouver nos scientifiques!

Après quelques minutes en bateau, elles insèrent l'AP dans leur pharynx et se préparent à plonger.

— Êtes-vous prêtes? demande Harmonie.

— Oui, disent les filles à l'unisson. Un, deux, trois, allons-y!

Maintenant sous l'eau, elles se dirigent vers le cabalo.

Jour 3 de l'expédition AP, 13 h 3

— Est-ce qu'on est presque arrivées? dit Leah.

Harmonie se tourne vers elle.

— Si tu n'avais pas pris autant de temps à descendre avec nous, on serait déjà arrivées.

— Lorsqu'on arrivera au cabalo, dans la zone euphotique, on va ranger nos valises et partir tout de suite afin de profiter de la lumière solaire, affirme Katia.

Au loin, elles aperçoivent le cabalo : une grosse sphère transparente illuminée.

— J'étais un peu anxieuse que l'on n'y arrive pas.

— Tu n'avais pas à t'inquiéter, Leah, je savais que l'on y arriverait! s'exclame Éliissa.

Quelques minutes plus tard, elles sont arrivées aux portes de la maison sous l'eau. Après avoir tapé le code et égoutté l'entrée, elles franchissent les portes du cabalo et se trouvent dans



un immeuble ultramoderne, luxueux, doté d'une technologie époustouflante. Elles découvrent que les effets personnels des scientifiques sont encore là; cela veut donc dire qu'ils ne sont pas retournés à la surface.

— *C'est bien! On peut partir à leur recherche dans cette zone de l'océan.*

Parce que le soleil se couche, les jeunes dames sont désorientées.

— *Ah! Qu'est-ce que c'est?*

— *Voyons, Leah, c'est juste un poisson.*

— *Un très très gros poisson, jure Élissa avec inquiétude.*

— *Allez, les filles, c'est la 5^e fois! Puisque vous êtes effrayées, on va retourner au cabalo. Demain, on descendra plus profondément, annonce Harmonie.*

Jour 4 de l'expédition AP, 7 h 56

— *Avez-vous votre équipement? demande Katia.*

— *Oui, mais je dois trouver ma lampe de poche imperméable, dit Élissa.*

— *D'accord, on va t'attendre à l'extérieur, dit Katia.*

Après l'avoir trouvée, Élissa rejoint les autres. Rendues dans la zone disphotique, elles se rendent compte du vaste territoire qu'elles doivent parcourir. Elles se divisent en groupes de deux et décident qu'elles vont se rejoindre à la grosse plante mauve dans une heure.

— *Rappelez-vous de ne rien toucher, déclare Katia.*

Harmonie et Élissa nagent dans la direction des poissons pendant que Leah et Katia nagent vers les rochers. Étant donné



la personnalité rebelle d'Harmonie, elle se rapproche de la plante rouge piquante, et son gant de plongée se déchire. Les épines l'égratignent et laissent une grosse marque.

— Ouille!

— Oh non! C'est une plante de feu. Les symptômes peuvent devenir très graves. On doit retourner au cabalo pour te soigner.

— Non, non, ne t'inquiète pas.

Élissa lui fait confiance, et elles continuent leur parcours. Une heure plus tard, Harmonie se sent malade. Elle a la nausée, et sa main est enflée. Une fois arrivée au lieu de rencontre, Katia remarque les ampoules sur la main d'Harmonie.

— Tu as touché quelque chose?

— Je vais la ramener au cabalo pour soigner sa blessure, spécifie Katia.

— Attendez! Euh, je pense que je me suis blessée aussi, je dois remonter avec vous, ajoute Élissa.

— Bien, je ne reste pas en bas ici toute seule, dit Leah.

— Alors, on remonte toutes! s'exclame Katia.

Jour 5 de l'expédition AP, 7 h 16

— Aujourd'hui, on va explorer la zone aphotique. Apportez plusieurs lumières, car le soleil ne sera pas visible, prévient Élissa.

Elles partent de l'entrée et commencent à nager vers les cavernes dans les eaux noires.

— Là, dans cette direction! C'est une lumière! Allons voir ce que c'est.



À part cette illumination, la caverne est sombre. Il y a des stalactites et des stalagmites perçantes qui les entourent.

— *Suivons cette lumière! s'exclame Éliissa.*

— *Soyez prudentes! Les stalactites peuvent se détacher au plus petit son, les informe Katia.*

Les dames nagent vers l'éclairage avec curiosité. Rendues à la source de la lumière, elles se rendent compte que c'est une lampe de poche.

Tout à coup, elles sont sidérées de ce qu'elles voient. Les scientifiques sont couchés sur le sol, inconscients. Le silence se répand dans la caverne.

Harmonie brise ce silence :

— *Oh mon Dieu!*

— *Qu'est-ce qu'on fait maintenant? questionne Leah.*

— *Il semble que les stalactites sont tombées sur les scientifiques, et ils ont perdu conscience, dit Katia. Je vais vérifier leur AP.*

Katia tourne les scientifiques sur le côté et examine le niveau d'oxygène qui leur reste.

— *Ils n'ont que 38 minutes, dit Katia avec inquiétude.*

— *Ils n'ont pas assez de temps pour se rendre à la surface, dit Leah, on doit les ramener au cabalo.*

Chaque secrétaire prend un scientifique dans ses bras et se dirige vers le cabalo.

Une fois rendue au cabalo, Éliissa vérifie encore les AP.

— *Il ne nous reste que 9 minutes, dit-elle.*



Elles déposent les scientifiques sur leurs lits et branchent l'AP dans la machine d'oxygène pour le recharger. Ça prend toute la nuit, mais, au lever du soleil, les scientifiques sont réveillés.

— *Où sommes-nous? demande Dubois avec confusion.*

— *Rangez vos affaires dans vos valises, on va vous le dire lorsqu'on sera en route vers la Disposition marine, dit Harmonie.*

En chemin, les dames racontent leurs aventures aux scientifiques.

À la Disposition marine, Leah compose le 911 et, peu après, l'ambulance emmène les hommes à l'hôpital.

Après deux jours, les scientifiques retournent au bureau en santé, et tout finit bien.

— *Maintenant, retour à notre vie ennuyeuse, dit Harmonie.*



Détour inattendu



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Marie-Josée Tremblay
École élémentaire catholique Sainte-Marguerite-d'Youville,
Verner

Auteur mentor : André Marois

En 1914, Gertrude Michel, une astronaute de la NASA, atterrit sur la nouvelle planète Marchildon afin de compléter une mission secrète de colonisation. Elle y fabrique des robots qui pourront par la suite construire des établissements afin de coloniser la planète. Par contre, lors de la programmation des robots, Gertrude fait une erreur grave : elle finit par créer des robots malins qui cherchent à exterminer tout être humain avec qui ils entrent en contact. Finalement, les robots se



vengent sur Gertrude Michel et, comme tout être humain, elle est mise à mort.

Un siècle et demi plus tard, trois nouveaux astronautes sont envoyés par la NASA dans une nouvelle expédition dont le but est de découvrir un nouvel astre qui pourrait un jour être colonisé et habité.

Les trois astronautes, Janne Hugo, technicienne en mécanique, Patrice Dubois, pilote, et Brigitte Laferrière, scientifique, composent l'équipage du vaisseau spatial *Gros Ben 17*. Prêts pour la mission, ils sont excités de cette occasion et sont impatients de connaître les aventures qui les attendent.

Tout à coup, un astéroïde de la grosseur et de la largeur de trois autobus entre en collision avec leur vaisseau spatial. Malgré la force de la collision, les trois astronautes décident d'atterrir sur la planète la plus proche. Une fois le tout terminé, le *Gros Ben 17* est immobile; par contre, tout l'équipage est sain et sauf.

Malheureusement, l'état du *Gros Ben 17* est tellement désastreux qu'une reconstruction est presque impossible.



Soudainement, lorsque les astronautes se réveillent, ils se trouvent emprisonnés dans la vieille fusée de Gertrude. Grâce à un écriteau, l'équipage constate qu'ils se situent sur la planète Marchildon. Les trois amis s'engagent immédiatement à trouver un moyen de s'esquiver de la fusée. Épuisé, Patrice décide de tenter sa chance en retirant un panneau de métal faisant partie d'une des parois de la fusée.

Tout à coup, quelque chose tombe au sol. Patrice ramasse l'objet et il se rend compte que c'est un journal qui appartenait à Gertrude Michel. Tout doucement, Patrice ouvre le journal



et, malgré toutes les années passées, malgré les pages jaunies, l'information est encore très lisible. Dans ce journal, Gertrude avait esquissé toutes les parties de sa fusée ainsi que l'information détaillée au sujet de la création des robots.

Dans le journal, ils s'aperçoivent que les robots se font recharger à l'aide de panneaux solaires. Ils supposent donc que les robots sont ceux qui les ont enfermés dans la fusée de Gertrude. Tout émerveillé par cette découverte, Patrice remarque, sur le schéma, quelque chose qui pique sa curiosité. Il semblerait, selon le dessin, qu'il y aurait un passage secret dans la fusée. Il prend la parole et discute de cette confusion avec le reste du groupe.

Brigitte, Jeanne et Patrice s'empresent d'aller explorer l'endroit inconnu. Une fois arrivés, ils remarquent qu'il y a beaucoup de fragments de métaux à retirer avant de trouver cet endroit mystérieux. Grâce à leur patience et à leur persévérance, Patrice et ses camarades retirent les débris et découvrent le passage secret qui leur permet de sortir à toute vitesse.

En sortant de ce passage, les astronautes voient les robots qui sont en processus de se faire recharger. Pensant qu'il serait sage de profiter du sommeil des robots, les trois amis décident de saisir cette occasion pour chercher le panneau électrique afin de couper le courant avant le réveil de ceux-ci. Patrice décide de fouiller dans le journal afin de trouver son emplacement. Le journal indique clairement où il se situe. Patrice coupe le courant immédiatement. Les astronautes peuvent facilement voir que la lumière bleue qui assure l'activation des robots est totalement éteinte.

Ils marchent tous vers le *Gros Ben 17*. Après avoir pensé pendant quelques heures à des façons de se sauver et de retourner sur Terre, Brigitte entend un bruit. Elle choisit d'aller



dehors pour voir ce qui se passe. Elle aperçoit une petite lumière et elle décide d'aller chercher les autres. Ils sortent tous de leur appareil en panne, et Janne reconnaît ce bruit. Elle crie :

— UN VAISSEAU!

Le vaisseau spatial atterrit finalement. Un homme en sort et leur explique tout :

— *Bonjour, je suis le capitaine Bernard de la NASA. Lorsque votre vaisseau spatial a eu une collision, un signal a été lancé vers la Terre, et nous sommes venus ici pour vous sauver.*

Lorsqu'ils arrivent sur la Terre, il y a une foule de journalistes qui les questionnent sur leur aventure. Le capitaine Bernard leur montre des photos des robots désactivés. Brigitte, Jeanne et Patrice sont des héros pour la majorité du monde. Heureusement, ils sont tous sains et saufs, à la maison avec leur famille.



La collision



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Marie-Josée Tremblay
École élémentaire catholique Sainte-Marguerite-d'Youville,
Verner

Auteur mentor : André Marois

Je suis assis dans ma chaise berçante et je regarde mes petits-enfants jouer dans mon salon. Je jette un coup d'œil à ma montre. Il est maintenant 19 h 30, le temps du sommeil pour eux.

- Les enfants, il est temps de se coucher.
- Ah! encore cinq minutes! dit Mélyna.
- Si vous allez vous coucher maintenant, je vais vous raconter une histoire.
- Oui! dit aussitôt Zandier.

Je les suis dans leur chambre et les borde.

- Grand-papa, explique-nous comment tu as trouvé la planète VIP, s'il vous plaît, demande Zandier.
- OK, les enfants. Tout a commencé lorsque j'étais chez nous avec mes amis Syana, Stèv et Cloryne. Nous avons décidé de nous installer sur le sofa pour regarder le bulletin de nouvelles à la télévision. La journaliste nous expliquait que Mars s'était fait frapper par une météorite et était sortie de son orbite. Elle allait maintenant entrer en collision avec la Terre. Cloryne a eu peur et a commencé à trembler.
- Qu'est-ce qui va arriver? demande-t-elle. Il y a une très bonne chance que nous n'allons pas survivre.



— La journaliste a aussi dit que les scientifiques voulaient des volontaires pour les aider à trouver une nouvelle planète, dit Stèv.

Tout de suite, j'ai eu l'idée que nous pouvions tous participer. Je l'ai dit à mes trois amis, et ils ne voulaient pas m'écouter. Mais, je les ai convaincus.

Le lendemain matin, nous nous sommes rendus au centre de sciences de notre ville où une scientifique nous a accueillis.

— Bonjour, êtes-vous ici pour chercher une nouvelle planète?

— Oui, je réponds sans hésitation.

— OK, venez, dit-elle. Mon nom est professeure Naya. Je vais vous évaluer et, si vous réussissez, je vais être votre chef de mission.

Nous l'avons suivie. Elle nous a posé des questions individuellement. Une fois que nous sommes tous passés, elle nous a annoncé que notre éducation était assez bonne pour que nous puissions aller chercher une nouvelle planète. Nous sommes embarqués à bord du *Mina 1* et sommes partis pour trouver un autre monde.

Après quelques jours dans le vaisseau, j'ai vu une planète par le hublot et je l'ai dit à Syana qui était mon copilote.

— On peut atterrir et voir s'il y a des facteurs pour soutenir la vie.

Lorsque nous nous sommes approchés de la planète, j'ai remarqué qu'il y avait un océan. On a finalement atterri. Elle était géante, de la même taille que Saturne. Mais, nous avons aussi remarqué qu'il y avait des bâtiments. La planète était rose avec un peu de bleu. Le sol était recouvert de terre, il y avait



aussi des arbres et de l'oxygène. Sur la planète, il y avait des bruits étranges. Soudainement, il y avait des extraterrestres!

— Mais, Grand-papa, peux-tu nous décrire les extraterrestres? demande Mélyna.

— Ils ont presque votre grandeur. Ils ont un grand œil et deux petites antennes. Ils peuvent aussi changer de couleur selon leur humeur.

— Grand-papa, peux-tu continuer l'histoire? demande Zandier

— Oui, je continue... L'un d'eux s'est approché, je pense qu'il était le chef. Mes amis et moi, nous ne savions pas comment les appeler.

— Bonjour, je m'appelle Pal. Voici mes trois amis, Stèv, Syana et Cloryne.

— Bonjour, êtres humains, je m'appelle Shawn et je suis le chef des Pablos de la planète VIP.

— Mais tu parles français? demande Cloryne.

— Il y a très longtemps, il y a un être humain qui est venu sur cette planète et nous a appris le français.

Nous avons regardé les Pablos pendant un certain temps et, après, j'ai pris la parole.

— Nous, les êtres humains, vivons sur la planète Terre, mais Mars va entrer en collision avec notre place native, alors nous cherchons un nouvel astre, et celui-ci a l'air d'être un bon candidat.

Le chef des Pablos avait l'air pensif.

— Combien d'êtres humains viendraient vivre ici?

— Environ 8 milliards de personnes, dit Stèv.

— C'est beaucoup! Je vous laisserai vivre ici, mais voici les conditions : nous, les Pablos, sommes pauvres en ressources naturelles. Si vous nous apportez des



ressources naturelles de votre planète, en retour, je vous laisserai vivre ici.

— Nous pouvons nous installer sur la moitié de la planète et vous, sur l'autre, suggère Syana.

— Oui, bonne idée, répond Cloryne.

— Maintenant, je crois que vous avez besoin d'aller chercher votre peuple, dit Shawn.

— Oui, merci de votre coopération, je réponds.

Nous sommes retournés dans le vaisseau, et je me suis assis sur le siège du pilote. Syana s'est assise à côté de moi et Cloryne, à la gauche de Stèv, derrière nous, en tremblant. Et nous sommes repartis.

Finalement, nous sommes revenus sur Terre. Maintenant, il nous restait seulement à amener tout le monde sur notre nouvelle planète.

J'ai suivi Stèv jusqu'à la porte du vaisseau spatial, Cloryne et Syana derrière moi. Aussitôt que la porte glissante s'est ouverte, il y avait plein de journalistes et de médias autour du vaisseau. Nous étions le centre de l'attention. Les scientifiques poussaient la foule et entraient dans le vaisseau. Nous avons fermé la porte pour nous éloigner des médias. Il y avait deux scientifiques : un grand maigre avec les cheveux blonds et un autre, petit avec les cheveux gris.



— Bonjour, je m'appelle professeur Théo, dit le grand. Prof Derek et moi avons travaillé sur un gros vaisseau spatial qui peut transporter tout le monde sur notre nouvelle planète VIP. Nous l'appelons *Anicha IV*.



Quelques jours plus tard, soit une semaine après leur arrivée, les personnes sont entrées dans le *Anicha IV*. Il y avait juste assez d'appartements pour toutes les familles. C'était très beau de voir toutes les nations et tous les pays ensemble. Mes amis et moi avons aidé à transporter la nourriture, l'eau et les provisions dans le vaisseau. Après, nous sommes entrés dans notre chambre et nous sommes restés là jusqu'au décollage.

3... 2... 1...

Et le Anicha IV a décollé.

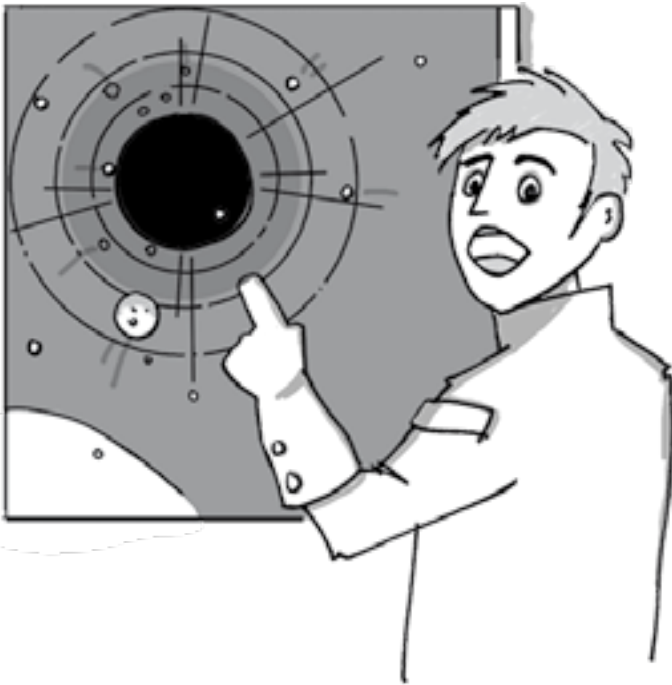


— Les Pablos aident les êtres humains à rebâtir leur monde sur la planète VIP. Nous leur donnons tout ce que nous pouvons pour les aider. Nous pouvons dire que ça va bien! Ils nous aident tous les jours. Le temps passe, et nous reconstruisons notre monde sur notre nouvelle planète!

Je me retourne et constate que mes petits-enfants sont maintenant endormis. Zandier ronfle doucement. Je me lève du lit de Mélyna, marche doucement vers la porte et la ferme. Je vais ensuite au salon et m'assois dans ma chaise berçante encore une fois. Je contemple le cratère que mes amis et moi avons créé lorsque nous avons atterri la première fois. Je l'observe de la fenêtre du salon et, enfin, je me dirige vers ma chambre, me couche dans mon lit et m'endors paisiblement.



Un tout nouveau monde dans notre monde



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Marie-Josée Tremblay
École élémentaire catholique Sainte-Marguerite-d'Youville,
Verner
Auteur mentor : André Marois

Une autre journée au boulot commence. Peu importent les fois où j'entre dans mon bureau, voir mon nom sur la porte, « Marcel Dubois », m'impressionne toujours. Je retrouve mon bon ami



Phélique Lafranboise et sa femme, Luna Lafranboise. Ils ont deux personnalités différentes. Luna aime beaucoup l'organisation, mais Phélique est très paresseux. Luna est une spécialiste en vaisseaux spatiaux. Phélique étudie les extraterrestres et moi, je suis un scientifique expert de l'espace.

En ce moment, la fusée 378 est dans l'espace avec une grande mission : trouver des échantillons de roches. Luna dirige la fusée à partir du centre de contrôle. La mission se déroule bien!

Tout à coup, un signal d'alerte apparaît sur son écran. Luna essaie, à quelques reprises, de régler le problème, mais sans aucun succès.

— *Phélique! Marcel! Venez voir ce qui se passe! dit Luna.*

— *Phélique, vite! Allons voir, ça semble urgent! dis-je.*

— *On doit aller régler ce problème avant qu'il ne soit trop tard, dit Luna.*

— *Mais comment allons-nous nous y rendre? demande Phélique.*

— *Suivez-moi!*

Phélique et moi partons avec Luna qui nous dirige vers une grande porte. À notre grande surprise, elle ouvre la porte et voilà, devant nous, une fusée.

— *Allez-y, les gars, prenez ce dont vous avez besoin. Nous partons dans une demi-heure.*

Trente minutes plus tard, nous sommes tous assis dans la fusée. C'est Luna qui nous dirige vers notre destination : la fusée 378. Tout à coup, les lumières sur le panneau de contrôle se mettent à s'allumer et à s'éteindre. Des bruits d'alarme résonnent dans la fusée. Soudainement, tout le courant électrique est coupé.



Je crie :

— NOUS AVONS PERDU TOUT CONTRÔLE! AHFFF! JE NE PEUX PLUS DIRIGER LA FUSÉE!

— *Ne vous en faites pas! Tout va bien aller, dit Phélique.*

Sans dire un mot, Phélique ressent des frissons sur son corps. Il regarde par la fenêtre et voit un trou noir s'approcher à toute vitesse.

— TENEZ-VOUS BIEN! crie Phélique. ON PASSE À TRAVERS LE TROU...



Luna est la première à ouvrir les yeux.

— Où sommes-nous? Phélique! Marcel! Est-ce que vous êtes là?

Elle entend quelques voix au loin.

— *Merci, seigneur! Nous avons tous survécu! Êtes-vous OK?*

— *Quelques ecchymoses, mais, à part ça, tout va bien! Où sommes-nous?*

Nous sortons tous de la fusée avec curiosité et commençons à explorer les alentours. Phélique s'empresse de prendre un échantillon d'eau de la mare tout près de nous. Il l'enfonce dans sa poche. Quelques minutes plus tard, une créature bizarre nous saute sur le dos.

— AHFFF! crie Phélique.

Nous courons tous, effrayés, vers la fusée. Sans remarquer que l'extraterrestre Toboka nous suit. Nous embarquons dans



la fusée et repartons vers la Terre. Nous atterrissons avec succès.

Rendu sur Terre, Phélique ne peut plus bouger. Nous remarquons que Toboka est venu avec nous! Alors, nous le mettons dans une cage. Miraculeusement, Phélique retrouve toutes ses facultés.



Tout à coup, j'entends un bruit qui vient du laboratoire. Phélique est avec moi. Je sors aussitôt du bureau et cours le plus vite que je peux. Phélique semble curieux et court derrière moi. J'ouvre la porte, quelque chose ne va pas. Cela m'inquiète! Je me rends compte que l'extraterrestre Toboka s'est évadé. La cage est détruite, et Toboka n'est plus là! Phélique me rattrape.

Je le regarde avec peur et inquiétude, car cette espèce d'extraterrestre est incroyablement dangereuse et, maintenant, elle est sortie de sa cage et elle s'est sauvée quelque part. Pendant qu'elle est partie, elle peut infecter les gens avec la Paralyx. Un virus sévère et mortel qui a plusieurs effets secondaires, comme des bulles sur la peau où elle vous touche. Si ce n'est pas traité, c'est la mort d'ici deux à trois semaines.

En parlant à Phélique, je remarque qu'il commence à avoir des bosses sur sa peau. Il me dit :

— *Je suis paralysé, je ne peux pas marcher! Et j'ai très soif.*

Sans y penser, Phélique prend l'échantillon de sa poche et le boit. En réalité, cette eau venait du trou noir. Le lendemain, Phélique essaie de se lever. Il n'a plus aucune bosse et il peut marcher! Il est guéri! Il appelle ses amis pour leur dire.



Maintenant, nous savons que l'eau qui vient du trou noir peut nous guérir, donc nous devons y retourner avant qu'il ne soit trop tard, car les gens affectés par la Paralyx n'ont que deux à trois semaines avant de mourir.

Phélique, Luna et moi allons retourner dans le trou noir pour recueillir plus d'eau de cette planète.



Rendus sur la planète, nous nous rendons compte que tous les extraterrestres sont jumelés, sauf un. Luna ressent de la peine pour cet extraterrestre. Luna dit à Phélique :

— *Je crois que Toboka et cet extraterrestre sont censés être ensemble.*

— *Nous devons le ramener! répond Phélique.*

Nous prenons nos échantillons d'eau et nous repartons avec l'autre martien vers notre planète Terre.



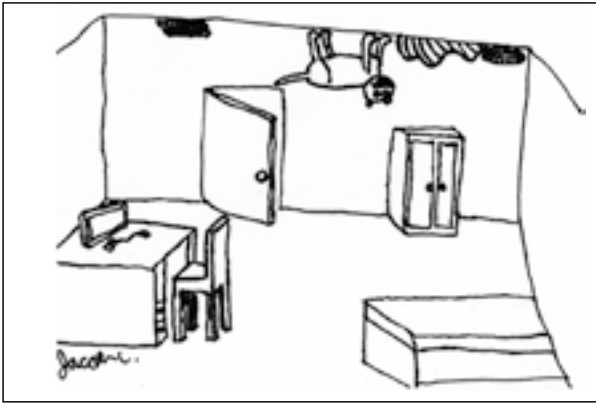
Avec cette eau du trou noir, nous avons pu sauver tous les gens malades à cause du virus Paralyx. Nous avons trouvé Toboka grâce à son ami Toboki! Nous avons renvoyé les deux amoureux extraterrestres sur leur planète. Tous les gens sont sains et saufs!

Phélique a continué sa vie comme scientifique avec sa femme Luna. Maintenant, nous allons continuer à faire des recherches sur le trou noir et la maladie de la Paralyx.

Je n'oublierai jamais cette expérience tellement extraordinaire et terrifiante. Ça changera notre vie pour toujours.



Flottaison



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Carole Hotte-Lalonde
Centre Jules-Léger, Ottawa
Auteure mentor : Andrée Poulin

En ce calme matin ensoleillé, Clérine Cusson se réveille et flatte son chat. Tout à coup, l'animal se met à flotter au plafond. Le chat, terrifié, miaule aussi fort qu'une sirène de pompier. Clérine s'élançe pour le rattraper, mais il est trop haut. En se levant, elle touche son drap et son oreiller qui, aussitôt, commencent à flotter vers le plafond. Elle tente de s'emparer de son téléphone cellulaire qui, lui aussi, flotte au plafond. La jeune fille de dix-sept ans panique.

**Tout à coup,
Clérine entend un « BOUM! ».**

Elle se retourne et voit que son chat est retombé sur le plancher. Le chat arrête alors de miauler.

Clérine est très inquiète et un peu curieuse. Elle décide de chercher sur Internet afin de comprendre ce qui arrive. Mais,



ça ne fonctionne pas, car, aussitôt qu'elle touche le clavier et la souris, ils montent au plafond.

Clérine sent un picotement dans ses doigts. Elle se souvient alors de ce qui est arrivé hier à la bibliothèque de l'école lorsqu'elle est allée chercher un livre. Dans la rangée de livres où elle se trouvait, il y avait un beau garçon musclé, avec la peau foncée et les yeux brun clair... Le garçon a remis un vieux livre poussiéreux sur la tablette, mais le livre est tombé par terre. Clérine s'est penchée pour le ramasser en même temps que le garçon. Lorsqu'elle a touché le livre, Clérine a senti un picotement dans sa main. Les deux adolescents se sont regardés un instant, puis Clérine est redescendue sur terre et a dit au garçon :

« Excuse-moi, voilà ton livre. »

Avant de lui rendre le livre poussiéreux, Clérine a eu le temps de lire le titre. Le livre s'intitulait *Le monde magique et mystérieux*. Maintenant qu'elle repense à cet épisode de la bibliothèque, Clérine se demande s'il y a un lien entre le vieux livre et le fait que tout ce qu'elle touche se met à flotter au plafond. Elle décide alors d'aller retrouver le garçon aux yeux bruns pour voir s'il a le même problème.

Clérine n'arrive pas à s'habiller, car tout ce qu'elle touche monte au plafond et finit par redescendre après quinze secondes. Finalement, elle met ses gants de skate et réussit à s'habiller.



À l'école, l'adolescente aperçoit le garçon aux yeux bruns dans le couloir, avec ses amis. Elle remarque aussitôt que, lui aussi, porte des gants. Clérine est nerveuse, mais elle prend son courage à deux mains et s'approche de lui.

— Bonjour, je m'appelle Clérine. J'aimerais te parler à propos d'un livre de la bibliothèque.



— Viens, on va parler dans un coin plus privé, répond le garçon.

Les deux ados entrent dans l'entrepôt du concierge.

— Moi, je m'appelle Mcjacson. Que veux-tu me dire au sujet du livre?

— Hier, on était dans la même rangée à la bibliothèque. Tu te souviens lorsque tu as échappé un vieux livre par terre? Lorsque je l'ai touché en même temps que toi, j'ai eu une sensation de picotement dans ma main. Comme si elle était engourdie. As-tu senti ça, toi aussi?

— Oui, juste après avoir remis le livre sur la tablette.

— Et ce matin? demande Clérine.

— Oh! Ce matin, je me suis levé pour prendre ma douche et, lorsque j'ai pris ma serviette, elle a flotté jusqu'au plafond. Je ne comprenais pas ce qui se passait. Après, j'ai touché mon savon, mon shampoing, mon ordinateur et mon chien... ils ont tous flotté jusqu'au plafond. Puis, tout ça redescendait après quelques secondes. J'ai mis des gants pour voir si ça changeait quelque chose et, heureusement, j'ai réussi à toucher des choses sans qu'elles montent au plafond. J'ai pu partir à l'école comme un garçon normal.

Les deux ados se rendent à la bibliothèque pour retrouver *Le monde magique et mystérieux* sur les tablettes, mais ils ne le trouvent pas. Ils vont donc voir George, un élève de onzième année qui est toujours à la bibliothèque, et Clérine lui demande :

— As-tu remarqué si quelqu'un a pris un vieux livre poussiéreux dans la section historique?

— Oui, j'ai vu quelqu'un le prendre. Tu me donnes 25 \$ et je te dis qui l'a pris.

— Je te donne 10 \$, répond Macjacson.

— 15 \$, réplique George.

— D'accord, répondent Macjacson et Clérine en chœur.



— Bon, la personne qui a pris ce vieux livre est un nain, Michel, qui vit à West Baie, dans le village des nains, explique George. Ce nain est toujours en train de chercher des livres de magie pour les détruire. Michel est facile à reconnaître : il a un monosourcil et une verrue verte.

Clérine et Mcjacson donnent le montant de 15 \$ à George et se rendent ensuite en autobus au village de West Baie. Après avoir demandé des directions à un passant, ils vont sonner chez Michel. Lorsqu'il ouvre la porte, Clérine et Macjacson sont surpris et un peu dégoûtés de voir la verrue verte sur le nez du nain.

— Qui êtes-vous? demande Michel.

— Nous sommes des élèves de l'école Maurice-Lapointe et nous cherchons un vieux livre qui s'appelle *Le monde magique et mystérieux*. L'avez-vous pris?

— On ne veut pas de magie dans notre village, répond le nain au monosourcil. La magie, c'est dangereux. Ce livre, on va le brûler.

— Vous ne pouvez pas brûler ce livre, on en a besoin! réplique Clérine.

Elle pose ses deux mains sur les épaules de Michel, qui se met à flotter vers le plafond en poussant de petits cris. Macjacson touche la table, les chaises et le sofa, qui montent aussi au plafond. Le nain hurle de peur :

— LAISSEZ-MOI REDESCENDRE, JE VAIS VOUS DONNER LE LIVRE!

Au bout d'une quinzaine de secondes, Michel peut reposer ses deux pieds au sol. Le nain sort de sa maison et leur montre une poubelle de métal dans le fond de sa cour.

— Le livre est dans cette poubelle. Prenez-le, moi, je ne le touche pas.



Lorsque Macjacson et Clérine ont finalement en main *Le monde magique et mystérieux*, ils se dépêchent de l'ouvrir. À l'intérieur, ils trouvent une photo d'une fleur jaune et mauve, sous laquelle se trouve une recette. En lisant, ils apprennent que cette fleur a le pouvoir d'enlever le sort qui fait que tout ce qu'ils touchent vole au plafond. Mais cette fleur se trouve au sommet de la montagne Noire.

Macjacson emprunte l'auto de la mère de Clérine, et ils partent ensemble vers la montagne en apportant un sac à dos avec de l'eau, des barres granolas et des cordes. Ils se mettent à grimper. Plus ils montent, plus ils ont froid.

Rendus presque au sommet, les deux adolescents voient enfin la fleur jaune et mauve, illuminée par le soleil. Mais, tout à coup, ils entendent : « GRRRRRRRR... » Ils se retournent et se retrouvent face à face avec un ours! Ils sont figés de peur. Clérine bégaye :

— *Qu'est-ce qu'on... on... fff... fait?*

— *On ne bouge pas, on le laisse venir vers nous, répond Macjacson.*

— *Es-tu fou?! s'exclame Clérine.*

— *On va le toucher avec nos quatre mains, et il va monter vers le ciel.*

Macjason sort une barre granola de son sac à dos et la lance vers l'ours. Pendant que l'animal leur tourne le dos pour aller en direction de la barre, Macjacson et Clérine se précipitent vers lui. Le garçon crie :

— **MAINTENANT! ON LE TOUCHE!**

Ils touchent l'ours avec leurs quatre mains. L'animal rugit de surprise et se met à monter vers le ciel. Macjacson crie :

— **VITE, CLÉRINE! VA CHERCHER LA FLEUR! JE SURVEILLE L'OURS!**



Clérine court à toute vitesse vers la fleur, elle l'arrache et la met dans sa poche. Les deux adolescents redescendent la montagne en courant.

De retour chez Clérine, Macjacson lui dit :

« J'ai vraiment hâte de pouvoir enlever mes gants et de pouvoir toucher les choses normalement. »

Ils font bouillir de l'eau dans un chaudron et jettent la fleur dans l'eau bouillante. La fleur se désintègre, et l'eau devient multicolore. Après avoir laissé l'eau refroidir pendant trente minutes, comme le recommande la recette, ils la versent dans deux tasses à café. L'eau sent mauvais, et ils grimacent tous les deux.

— *Ça n'a pas l'air bon, dit Clérine.*

— *On n'a pas le choix. Allez, je compte jusqu'à trois, et on la boit d'un seul coup.*

Ils se bloquent le nez pour boire le liquide multicolore. Trois, deux, un... Glou, glou, glou...

Après avoir bu l'eau, Clérine et Macjacson se sentent mous comme du fromage fondu. Ils glissent par terre et tombent évanouis.

En reprenant connaissance, dix minutes plus tard, ils touchent le sofa, la table, la lampe, l'armoire et... Il ne se passe rien! Tout reste en place. Rien ne bouge! Les deux adolescents sautent de joie et s'exclament :

« Ça a fonctionné! »

Clérine met ses bras autour de Macjacson, et ils se donnent une grosse caresse d'ours amical. Ils deviennent de très bons amis et partagent un secret qui les liera à jamais.



Quelle journée!



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Carole Hotte-Lalonde
Centre Jules-Léger, Ottawa
Auteure mentor : Andrée Poulin

Un jour, un garçon nommé Mark termine ses deux années du programme scolaire au Centre Jules-Léger. Puis, il déménage à Tuftville pour aller à l'école Saint-Maxim-des-Hamelins. Mark n'aime pas ce changement de maison et d'école. Il s'ennuie de ses vieux copains.

Le premier jour à sa nouvelle école, Mark est très gêné lorsque l'enseignant lui demande de se présenter devant les élèves. Il trébuche et échappe ses affaires devant le groupe-classe. Tout le monde rit, excepté une fille qui vient l'aider à se relever. Lorsque leurs regards se croisent, Mark se sent bizarre à l'intérieur, comme s'il avait des papillons dans le ventre. Cette fille a de beaux cheveux bruns et longs et des yeux bleu ciel. Elle s'appelle Isabella.

— *Merci! Je suis vraiment maladroit, dit Mark.*



Isabella sourit et répond :

— Ne t'inquiète pas, on a tous nos moments où l'on est maladroit. Tu es nouveau à Saint-Maxim?

— Oui.

— En fin de semaine, si tu es libre, je pourrais te montrer le quartier, lui propose Isabella.

— Bonne idée! répond Mark.

— Tu pourras venir me rejoindre chez moi, précise Isabella. J'habite tout près de l'école. Mon adresse est au 332, rue Desormeaux.



À la fin de la journée, Mark retourne à sa nouvelle maison qui se trouve en banlieue de Tuftville. Pour se rendre chez lui, il doit traverser un sentier sinueux dans une forêt de grands sapins et de chênes majestueux. Parce que c'est une belle journée chaude, Mark décide de s'aventurer un peu dans la forêt.

Soudain, il aperçoit un vieux puits et s'approche un peu trop près... Il fait un faux mouvement. Il glisse, se cogne la tête et perd conscience...

Lorsqu'il se réveille, il est dans un endroit sombre, très froid et humide. Il est confus et se sent étourdi. Il a quelques égratignures et des bleus sur les bras et les jambes.

Devant lui se trouve un tunnel rocheux, où il voit des scarabées et des toiles d'araignée. Mark tremble de froid et de peur et se demande :

« Où suis-je? »

Tout à coup, il aperçoit une ombre tout près de lui. Une voix douce et enjouée lui dit :



— Bienvenue chez moi. Je m'appelle Chips Ahoy. Euh non, Fudgee O. Non, en fait, je suis Oreo! Mon nom est Oreo, car je ressemble à un biscuit Oreo.

C'est un chat qui parle, et il est tout gêné de se tromper en disant son propre nom. Inquiet, Mark regarde ce chat noir et blanc et lui demande en bégayant :

— Tu... tu... par... par... les?

— Tous les chats peuvent parler, non? demande Oreo.

— Peut-être aux États-Unis, mais pas au Canada. En plus, je ne connais personne qui a déjà parlé à un chat.

— En es-tu certain? demande Oreo.

— Affirmatif!

Mark est confus et surpris. Après avoir repris ses sens, il demande à Oreo :

« Où sommes-nous? Comment puis-je sortir d'ici? »

Oreo lui explique qu'ils sont dans un vieux puits relié à une ancienne mine par un tunnel rocailleux. Mark décide donc de prendre le chemin du tunnel pour sortir du puits.

Cependant, il rencontre rapidement un obstacle : un gros tas de roches qui bloquent le chemin. Oreo réussit à passer dans un petit trou, mais Mark est pris au piège dans le puits. Il y a trop de pierres. Mark demande à Oreo d'aller chercher de l'aide.

— S'il te plaît, va chercher mon amie Isabella. Elle habite au 332, rue Desormeaux.



Mark a faim. Il se sent triste et découragé. Il fouille dans son sac à dos. Heureusement, il lui reste une barre granola qu'il mange aussitôt. Il pense à sa mère qui doit s'inquiéter. Puis,



il pense à sa nouvelle école et, pour se donner du courage, il pense à Isabella.

Comme il fait froid dans le fond du puits, Mark bouge pour se réchauffer. Il commence à enlever les plus petites roches qui bloquent le passage dans le tunnel.



Pendant ce temps, à Tuftville, Oreo se laisse distraire par la bonne senteur des hot-dogs. Il se dirige vers le casse-croûte pour en manger, car il adore les hot-dogs. Mais, malgré sa faim, le chat se rappelle qu'il a une mission : trouver de l'aide pour sortir Mark du puits. Le seul problème est qu'Oreo ne sait pas lire, il ne peut donc pas trouver la rue où habite Isabella.

Soudain, le chat voit une fille marcher vers la forêt. Comme elle a l'air gentille, il se précipite vers elle pour lui demander de l'aide. Au départ, la fille a peur devant ce chat qui parle. Elle lui demande en bégayant :

— *Qui... qui... es-tu?*

— *Mon nom est Oreo, je suis le chat qui parle. Je sais que c'est inhabituel, mais n'aie pas peur, je ne te ferai pas de mal.*

Malgré sa peur, Isabella se rend compte que quelqu'un est en danger. Elle suit Oreo qui se dirige vers la mine en courant. Arrivée devant le tunnel, elle entend Mark crier :

— *AU SECOURS! AIDEZ-MOI!*

— *N'aie pas peur. Je vais t'aider.*

— *Isabella? Est-ce que c'est toi? demande Mark.*

Inquiète, l'adolescente répond :

— *Oui. Mais toi, qui es-tu?*



— Je suis Mark, le nouveau dans ta classe. Je suis pris au piège dans le puits, un gros tas de roches bloque le tunnel.
— Mark! Comme c'est bizarre de te retrouver ici. Je vais essayer de t'aider en soulevant des roches, répond Isabella.

Oreo s'approche et dit :

— Il y a un vieux pic là-bas.

Isabella commence aussitôt à frapper les roches à l'aide du pic. Le chat Oreo encourage les ados :

« Allez, creusez! Allez, vous allez y arriver! »

Après quarante-cinq minutes de travail intense, Mark réussit enfin à sortir par le trou. En voyant Isabella, il ressent des papillons dans son estomac pour la deuxième fois de la journée.

Mark est super heureux et remercie ses nouveaux amis, Oreo et Isabella.

Il veut les récompenser et, comme ils ont tous très faim, Mark les invite au casse-croûte de Tuftville. Évidemment, Oreo se commande des hot-dogs.



Trois mois plus tard, Mark et Isabella sont toujours amoureux. Ils ont adopté le chat qui parle. Ils vivent heureux avec Oreo et d'autres petits chats très bavards.



Au clair de la lune



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Renée Aubin
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

Alors que la Terre dépérit, deux colonies ont quitté la planète ravagée par les guerres et la famine pour aller s'installer sur la Lune et sur Mars.

Sur la Lune, tout le monde est froid et vaniteux, car ils se sentent plus élevés en société que les êtres humains restés sur Terre. La technologie lunaire est la plus avancée, car, lorsque la Terre a commencé à se détériorer, ce sont les plus riches qui sont allés s'installer sur la Lune. Ceux qui sont allés s'installer sur Mars ont dû dépenser beaucoup plus pour s'y rendre et s'y adapter. La vie sur Mars est donc plus humble, et les gens s'entraident.

Les tensions entre les deux colonies ont toujours existé. La colonie lunaire a toujours refusé d'accorder son aide à celle de la planète rouge. Mais ce qui a lancé les hostilités, c'est lorsque des colons lunaires ont tenté de saboter les vaisseaux spatiaux transportant les ravitaillements d'Hélium 3 vers Mars. Ce gaz, abondamment présent sur la Lune, est la principale source d'énergie dans l'espace.

C'est la raison pour laquelle une conférence en vue de signer un accord de paix est organisée sur Mars.

Sur le quai d'embarquement de la plateforme lunaire, la princesse se fait bousculer à l'entrée du vaisseau spatial. Elle franchit les portes et va s'asseoir à l'avant du vaisseau. Son père



lui rappelle les clauses du traité de paix et lui demande de bien préparer son discours. Le vaisseau décolle silencieusement. Après un long périple, il atterrit sur Mars dans la cour d'un immense palais. La délégation lunaire est constituée du roi, de la princesse, de la garde royale et de quelques conseillers spéciaux du roi. Ils sont accueillis par des gardes martiens qui les guident à l'intérieur du bâtiment. Ils entrent dans le palais et, à l'intérieur, ils trouvent la famille royale de Mars. Celle-ci les accueille poliment, même si le roi de Mars a des sentiments qui le perturbent à l'intérieur.

La princesse lunaire observe autour d'elle et constate avec ravissement à quel point les couleurs chaudes de la planète sont belles et qu'elle s'y sent bien. À travers les immenses baies vitrées, elle voit aussi de magnifiques structures, un immense chantier en construction, mais abandonné, faute de ressources.

Les gardes martiens leur indiquent où se trouve la chambre de discussions. La délégation s'y rend et y découvre le prince de Mars qui les y attend. Celui-ci n'est pas tel que se l'imaginait la famille royale lunaire. Debout devant eux se trouve un jeune homme très grand et charmant. Ses vêtements et sa chevelure sombres contrastent avec les couleurs chatoyantes qui l'entourent. Le prince leur adresse un sourire et leur désigne leur place. La princesse est attirée par ses yeux scintillants.

Tous s'assoient autour d'une immense table ronde. Le roi de Mars salue ses invités, et les pourparlers commencent. Le roi lunaire va directement au cœur de l'affaire : il affirme que la raison de leur venue est que, à cause d'un manque d'espace, la population de la Lune a besoin d'émigrer vers Mars. Le prince martien lui rappelle que le contrat qu'ont signé les colonies empêche les habitants d'une colonie d'aller s'établir sur l'autre. Le roi lunaire se lève et dit, sur un ton hautain :



— Nous disposons de plus de ressources que vous pour vous faire entendre raison. Je pourrais acheter votre planète entière avec mon argent de poche. Dites-moi votre prix et cessons de discuter!

La princesse voit du coin de l'œil les gardes armés de la Lune prendre place discrètement autour de la pièce.

Le prince se lève et dit :

— Nous n'avons pas besoin d'argent pour vivre. Nous avons une bonne société, fondée sur le respect, qui fonctionne grâce à la participation de ses habitants. Notre monde est basé sur l'entraide, et chacun participe à sa survie. Je le répète : l'argent n'est pas important pour nous, car nous avons le sens de la communauté.

La princesse sourit. Elle est impressionnée par le discours du prince. Cet homme n'est pas que beau à l'extérieur, il a aussi des principes. La princesse n'a jamais envisagé la vie en ces termes.

Le roi lunaire se lève alors et, avec un air condescendant, frappe deux fois dans les mains. Aussitôt, les gardes lunaires entourent le prince. Deux gardes l'entraînent vers le vaisseau spatial, alors que le reste de la troupe maintient les membres de l'assemblée martienne à leur place. La princesse, en état de choc, est, elle aussi, escortée jusqu'au vaisseau. Dès que celui-ci décolle, la princesse, confuse, s'adresse à son père et lui demande ce qui se passe. Le roi hésite à lui dire la vérité, mais finit par lui avouer les raisons de l'enlèvement :

— La Lune a besoin de Mars pour ses vastes espaces et sa main-d'œuvre bon marché. De plus, Mars a un plan de défense de la planète en cas d'attaque, et l'on se doit de trouver cette information.



La princesse n'est pas d'accord avec cette idée et, dès qu'elle revient sur la Lune, va retrouver les membres de son entourage. Dans ses quartiers, elle retrouve tout d'abord sa servante et meilleure amie, Sarafina. En tant que garde du corps, elle maîtrise les techniques d'arts martiaux et consacre tout son temps libre à l'étude des textes militaires. Avant même que la princesse ait pu lui raconter ses mésaventures, un immense robot entre dans la pièce avec un plateau de thé et demande à la princesse :

— *Pourquoi êtes-vous si triste, Majesté?*

La princesse jette un regard attendri au robot et répond tout simplement :

— *Changement de mode, W1L5oN. Désormais, tu seras en mode *hacking*.*

L'imposant robot fait instantanément apparaître un écran holographique devant ses yeux et, en suivant les directives de la princesse, cherche le moyen de déverrouiller les portes de la prison du prince.

Un homme à l'allure très sophistiquée entre alors dans la pièce et trébuche avant même d'ouvrir la bouche. Il se rattrape comme si de rien n'était, réussissant à être gracieux dans sa maladresse. La princesse est ravie de revoir son majordome. Elle lui saute dans les bras, car ils sont *tight, yo!* La princesse lui explique l'importance de retrouver le prince et lui demande de mettre tout en place pour faciliter son évasion. Le visage de Dael se durcit. Lorsqu'il réfléchit, ses sourcils se froncent et son regard devient perçant.

— *Parfait. W1L5oN, tu ouvres la voie jusqu'à la prison. Princesse, change-toi. Ensuite, tu seras chargée de*



ramener le prince au vaisseau spatial, que je m'en vais préparer. Quant à toi, Sarafina...

La servante ne lui laisse pas le temps de finir sa phrase. Elle croise les bras au-dessus de sa tête et sort ses sabres de derrière son dos en disant :

— *Je sais! Pas besoin de me le dire...*

Le groupe se sépare de Dael et se dirige vers les étages inférieurs. Arrivé à destination, le groupe se concerta et passa à l'action. En moins de cinq secondes, W1L50N débloquent tous les accès de la prison. Les nombreuses portes s'ouvrent l'une après l'autre, débouchant sur un long couloir sombre menant à la cellule du prince.

Le groupe avance avec précaution. Il se demande pourquoi la prison est si silencieuse. Arrivé à la cellule du prince, il comprend : ce dernier est recroquevillé dans le coin de la pièce et gémit. Ses tortionnaires l'ont abandonné à son sort. La princesse se précipite vers lui et vérifie ses signes vitaux. Soulagée, elle dit à son robot de se mettre en mode infirmier, et celui-ci prend le prince dans ses bras.

Soudain, on entend s'approcher des bruits de pas, de lourdes bottes frappant le sol de la prison. La princesse et W1L50N s'élancent aussitôt dans la direction opposée, tandis que Sarafina se place fermement en position de bataille. À sa vue, les gardes brandissent leurs armes. L'un d'eux appuie sur un bouton d'alarme. La servante lance alors son sabre dans le générateur électrique qui explose et bloque le chemin aux gardes.

Pendant ce temps, la princesse et le robot arrivent sur la plateforme d'atterrissage et aperçoivent le vaisseau que pilote Dael qui les y attend. Au moment où ils vont mettre le pied sur



la passerelle conduisant à l'intérieur du vaisseau, le roi apparaît sur le large balcon circulaire surplombant l'espace. D'une voix tonitruante, il dit :

**« PRINCESSE! COMMENT OSES-TU
FAIRE ÇA À TON PÈRE? »**

Au moment où il lève la main pour donner le signal à ses gardes d'arrêter la princesse, le deuxième sabre de Sarafina perfore sa tunique sous le bras pour l'épingler au mur. Elle court rejoindre ses compagnons et, avant que la porte du vaisseau ne se referme derrière eux, la princesse se retourne pour lancer un dernier regard défiant à son père et lui dire :

« Je te méprise. Je veux que tu me regardes t'abandonner... »

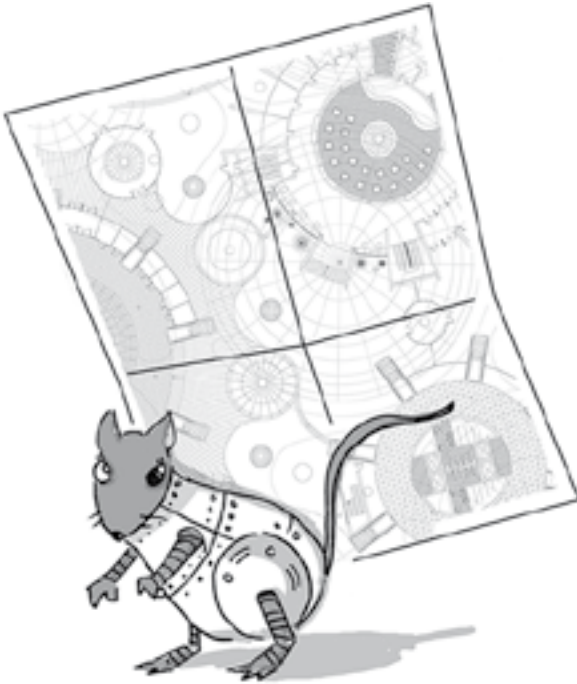
Peu après, le vaisseau décolle.

Épilogue

Quelques années plus tard, au sommet du mont Kenya, l'un des derniers endroits épargnés par la pollution sur la planète, la princesse se tient debout aux côtés du prince. Le couple observe le soleil se coucher sur la falaise, tandis que la Lune s'élève dans le ciel et que des enfants jouent autour d'eux. Sarafina arrive avec le plus jeune sur ses épaules et pose sa main sur le ventre de la princesse enceinte. Ensemble, elles appellent Dael pour qu'il vienne admirer le spectacle. L'ancien majordome sort de la cabane et s'avance vers eux avec un air serein. W1L50N observe à distance leur belle famille et, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, un robot verse une larme de joie.



Négatif 50



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Renée Aubin
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

Le professeur X-56 ajuste la prothèse robotisée sur le bras du fermier. Ce dernier s'était fait mâchouiller le bras par une de ses vaches, et sa prothèse avait besoin de nouveaux engrenages. Le professeur constate avec joie que les modifications fonctionnent. Depuis que les intelligences artificielles avaient pris le contrôle de la planète, les êtres humains étaient devenus des esclaves au service des machines.



Les êtres humains travaillent fort chaque jour pour survivre dans la peur de voir les parties de leur corps maintenant robotisées arrêter de fonctionner. La moitié du cerveau du professeur X-56 avait été remplacée à la naissance. Tous les jours, il faisait face à une possible exclusion de la grande Tour.

Afin de trouver de nouvelles composantes pour réparer la jambe du prochain cobaye, le professeur se rend dans l'entrepôt situé aux étages inférieurs de la Tour. En cherchant de nouvelles pièces, il aperçoit du coin de l'œil un mouvement et entend quelque chose tomber sur le sol. Il se rend dans le coin de la pièce et y trouve un jeune garçon à l'air terrifié. Le professeur se rapproche de lui et constate que l'enfant porte des habits déchirés. Il est décoiffé, sale et a l'air d'être affamé. Comme tous les enfants se trouvent habituellement au 131^e étage de la Tour, le professeur se demande ce que ce gamin fait ici. Il aperçoit le bras de l'enfant complètement rouillé et comprend qu'il vient probablement de l'extérieur de la Tour, dans les dépotoirs où l'on expulse les êtres humains et les morceaux inefficaces. Le garçon s'écrie :

— *Non, non, je ne resterai pas ici longtemps! Je suis simplement venu trouver des pièces pour réparer la mâchoire d'Algernon.*

Au même moment, une souris blanche, très sale avec un œil noir et un œil blanc, sort sa tête de la poche de la veste du garçon. Le professeur X-56 sursaute et demande :

— *Qui es-tu?*

— *Je m'appelle Clou. Je suis entré lorsque les portes étaient ouvertes, répond le gamin.*

— *Sors d'ici, ordonne le professeur X-56.*

— *Mais, je n'ai pas trouvé mes pièces...*



Clou se tapit dans le coin. Le professeur éprouve de la pitié. Il s'approche de l'enfant et remarque à son poignet un objet inconnu. Intrigué, le professeur lui demande ce que c'est. Clou lui explique que c'est une ancienne montre calculatrice et qu'elle lui permet de contourner les systèmes de sécurité. En effet, les anciennes technologies ne sont pas sous le contrôle des intelligences artificielles. Le professeur est sceptique. Clou sort alors une vieille radio transistor de la poche de son manteau et monte le son. On entend les robots qui communiquent entre eux.

— *Vous voyez, dit Clou, cela me permet d'entendre les plans des robots sur chacun des étages de la Tour, simplement en changeant de fréquence.*

Le professeur n'est toujours pas impressionné. Clou sort alors une tige munie de poils ébouriffés.

— *Qu'est-ce que c'est? demande le professeur, intrigué.*

Clou répond, tout fier :

— *Une brosse à dents électrique!*

Devant l'air abasourdi du professeur, le gamin active le mécanisme de la brosse et, aussitôt, le professeur entend un intense sifflement dans ses oreilles. Clou reprend :

— *Vous voyez, la tonalité du moteur brouille les ondes audio et vidéo des caméras de surveillance, ce qui me donne juste le temps de passer sans me faire repérer...*

Comprenant qu'il peut utiliser la technologie pour combattre l'IA, le professeur décide d'emmener Clou dans le labo. Ils sortent dans le couloir et, après seulement quelques pas, ils aperçoivent des gardes, dont seuls le cœur, les yeux et une partie du cerveau sont encore humains. Ils sont munis de



lassos magnétiques, de pistolets aveuglants qui débranchent le cortex visuel dans le cerveau, ainsi que de fusils à eau pour provoquer des courts-circuits.

Le professeur lâche un juron et cache Clou derrière lui. Les êtres humains de la Tour ont une puce électronique insérée dans la peau pour être suivis dans leurs déplacements. Il espère que Clou ne sera pas repéré par les gardes. Clou actionne sa brosse à dents électrique, ce qui paralyse les facultés des gardes et permet aux deux êtres humains de passer. Ils utilisent un ancien ascenseur de service pour rejoindre le laboratoire. Sur une grande table au milieu de la pièce se trouvent, pêle-mêle, des parties de robots, des contenants d'huile et des outils. Une molette, actionnée par le professeur, permet d'agrandir la table et dévoile un compartiment secret où se trouvent les plans de la Tour ainsi que d'anciennes cartes et documents du monde tel qu'il était avant.

Clou s'empare d'une feuille de papier déchirée et lit son contenu :

*J'aurais voulu être l'auteur de mon destin,
mais le temps ne me l'a pas permis.*

*La vie ne sera pas toujours facile,
juste des efforts et la patience le rendront banal.*

*Les yeux remplis d'émotion, Clou sort alors de sa
poche un bout de papier plié et le lit à voix haute :*

*Heureusement, j'ai trouvé le courage
de regarder ma vie en face, de n'y voir rien d'ajusté,
rien d'harmonieux. Le courage de tout casser,
de tout saccager.*



Le professeur et le gamin se regardent, bouche bée. Puis, le scientifique lui demande :

— *Où as-tu trouvé ce poème?*

— *C'est ma mère qui me l'a donné avant que je ne sois expulsé de la Tour...*

Des larmes montent aux yeux du professeur, alors que ce n'était plus possible depuis que la moitié de son cerveau était robotisée, car cela causait des courts-circuits. Le professeur a aussitôt des flashes intenses. Il se rappelle sa femme, morte cinq ans plus tôt, et le visage de leur jeune garçon qui avait été expulsé de la Tour pour avoir espionné et découvert l'existence du... niveau Négatif 50! Mais bien sûr! Ce souvenir avait été totalement effacé du cerveau du professeur.

Troublé, le professeur garde l'information pour lui. Mais, un détail persiste : il faut à tout prix mettre fin à ce système d'oppression.

Clou prend un marteau sur la table et dit :

— *Cela pourrait nous être utile pour détruire les installations du niveau Négatif 50...*

Le professeur feint de ne pas comprendre :

— *Le niveau Négatif 50?*

— *Bien sûr! C'est le niveau où les machines gardent le cerveau central de tout le système. C'est là que tous les IA ont une copie de leur esprit sur un serveur. C'est le noyau de la structure. Si on le fait exploser, tous les robots s'éteignent, et l'humanité sera libérée du règne de l'oppression électronique...*

Le professeur est stupéfait. Parmi les documents cachés dans la table, ils trouvent le plan menant au niveau Négatif 50.



— Même si tu voulais t'y rendre, dit le professeur, il y a trop de sécurité...

Clou rétorque :

— C'est pour ça que nous avons Algernon...

La souris sort alors son museau de la poche de Clou. Ce dernier la tend au professeur en lui disant d'inspecter son œil blanc. Le professeur prend une lunette radioscopique et découvre, à travers la pupille d'Algernon, un système de minuterie. Le professeur lève un regard ahuri vers Clou qui lui explique :

— La queue d'Algernon est une bombe. Je l'entraîne depuis des années pour trouver son chemin jusqu'au niveau Négatif 50 au moyen de la reconnaissance des champs magnétiques. À ce niveau-là, l'électricité est tellement forte que cela entraînera inévitablement le déclenchement de la bombe...

Le professeur a une pensée attendrie pour le petit animal. Clou poursuit :

— Cependant, je dois d'abord me rendre à la bouche d'aération du niveau Négatif 20 et je n'ai aucune idée de la façon de m'y rendre...

Le professeur prend alors Clou par le bras et l'entraîne avec lui en lui expliquant qu'il a déjà réparé des robots dans leurs dortoirs du niveau Négatif 20 et qu'il sait comment s'y rendre. Ils prennent l'ascenseur central, et le professeur y écrit le code secret menant aux quartiers des robots.

Dès qu'ils sortent de l'ascenseur, le professeur et Clou trouvent la grille d'aération. Clou se sert de son marteau pour écarter les barreaux. Il tient ensuite Algernon dans ses mains et lui dit :



« Je t'aime, mon petit bonhomme. Je te fais confiance, tu es notre seul espoir. »

Il dépose donc un baiser sur le front d'Algernon. La dernière chose que Clou voit dans les yeux de son ami rongeur est une dose de courage propre à redonner espoir à l'humanité. Clou dépose la petite créature sur le métal du conduit d'aération et le regarde disparaître dans le noir.

— *Vite! dit le professeur. Nous devons retourner au laboratoire.*

En se précipitant vers les ascenseurs, le professeur remarque des sentinelles qui montent la garde et, pour les éviter, il se cache avec Clou derrière des boîtes d'équipement. Ils se ruent vers l'ascenseur; les portes se referment sur eux au moment où ils allaient se faire attraper par les sentinelles. Lorsque les portes ouvrent sur le laboratoire, ils soupirent de soulagement. À peine quelques instants plus tard, ils sentent la Tour trembler. Toute la structure vibre et chancelle. Une vague de chaleur sort de la ventilation et, juste après, les lumières s'éteignent. Clou dit, une larme coulant sur sa joue :

— *Nous avons réussi. Algernon a réussi.*

Le professeur pose sa main sur l'épaule du garçon.

— *Je suis fier de toi, mon fils.*

Clou est stupéfait. Mais, ses yeux s'écarquillent encore plus lorsqu'il voit Algernon sortir de la bouche d'aération. Algernon, roulant sur une trottinette de sa fabrication, s'avance vers son jeune ami et dit, à l'aide de sa mâchoire mécanique et d'une voix électronique :

« *Fi-na-le-ment, u-ne fa-mill-e ré-u-nie!* »



8A



Écrit par les élèves de la classe de M. Yves Carrière
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

C'est l'an 2185, la Terre est dévastée. Une guerre nucléaire a affecté toute vie sur terre, et la plupart des espèces ont disparu. Jacob attend que le soleil se couche pour pouvoir sortir de son abri. Pendant la nuit, un froid glacial gèle toute vie, tandis que, pendant le jour, il y a une chaleur dévastatrice sur la surface de la Terre. Le soleil se couche enfin. Jacob ramasse son arc ainsi qu'un panier. Il va réveiller Bruno, son chien, qui ronfle dans le coin de la pièce. Le berger allemand est un chasseur extrême qui aidera son maître à débusquer une proie.

En se dirigeant vers la sortie de son petit appartement, il croise la chambre de sa grand-mère. Il s'arrête à côté de son lit et l'embrasse. Cette dernière, fière de son petit-fils, est tout de même apeurée à l'idée de le voir sortir affronter le froid de la nuit. En sortant de l'appartement, Jacob enfle son masque à gaz et agrippe sa gourde. L'air est devenu très toxique au cours de la dernière centaine d'années; alors, sortir dehors sans masque à gaz peut être très dangereux. Oubliant que les chiens se sont habitués au gaz toxique, il essaye d'en mettre un sur la tête de son compagnon. Naturellement, celui-ci se débat jusqu'à ce que Jacob se rappelle qu'il n'en avait pas besoin.

Les portes de l'entrepôt s'ouvrent, et Jacob sort, accompagné de son chien. Ils partent à la recherche d'une proie. Sorti de nulle part, un chat noir leur passe sous le nez. Aussitôt, le chien part



à sa poursuite. En courant derrière son chien, Jacob trébuche. Il allume sa lampe frontale pour inspecter les alentours. Il se relève et découvre qu'il a buté sur un crâne humain. Choqué, il décide de retourner sur ses pas et de chasser ailleurs lorsqu'il se rend compte que son chien fouine de nouveau derrière un buisson. En s'approchant de son animal, il aperçoit, dissimulé sous une pile de feuilles mortes, un cadenas rouillé et couvert de moisissure qui tient une porte barrée. Il essaye de l'ouvrir, et le cadenas cède facilement.

En ouvrant la porte, il voit un escalier qui descend sous terre. Il décide d'y descendre avec Bruno le suivant de près. Après environ 15 minutes, Jacob se rend enfin au bas de l'escalier. Il fait très noir, et même sa lampe frontale n'arrive pas à pénétrer l'obscurité. Il décide alors de longer le mur pour ne pas foncer dans quelque chose.

Après avoir fait quelques pas, Jacob entend un couinement de rat provenant de la gauche, donc il décide d'aller explorer dans cette direction. Arrivé là, il voit des rats courir dans tous les sens. Peu après, il repère une porte de métal entrouverte. Il ouvre complètement la porte et voit un tunnel rempli de cadavres à moitié rongés par les rats. Dégoûté par les corps et par l'odeur, il essaye de ne pas les regarder. Au loin, Jacob voit une lumière... il décide de prendre le risque de traverser le tunnel.

En traversant le tunnel, Jacob s'aperçoit que les piles de sa lampe frontale ont besoin d'être remplacées. Il fouille dans sa poche pour trouver une pile de rechange, mais, malheureusement, il n'y trouve rien. N'ayant aucune façon de se guider, il commence à marcher à l'aveuglette en palpant les murs. Après un bon bout de temps, il voit un scintillement au fond du tunnel. Le courageux jeune homme s'avance vers la lumière, espérant trouver de la vie, mais ce dernier ne trouve



qu'un énorme mur avec une porte d'où provient cet éclairage. Jacob prend son arc dans sa main pour se rassurer et ouvre la porte, prêt à se défendre.

En entrant dans la salle, Jacob est surpris par la technologie autour de lui. Il y a des panneaux de contrôle au plafond, comme dans la cabine de pilotage d'un avion. Des écrans sont installés sur chacun des murs et une fenêtre géante occupe un mur complet. Les écrans ne diffusent rien. C'est comme si on ne les avait pas utilisés depuis longtemps. En regardant par la fenêtre, Jacob ne voit rien; tout est sombre. Il appuie sur plusieurs boutons des panneaux de contrôle, essayant d'activer quelque chose, mais rien ne se passe. Un interrupteur jaune fluorescent se démarque au milieu du reste de l'équipement. Puisque c'est le seul bouton qu'il n'a pas encore touché, le courageux le pousse et, après quelques secondes, des sons commencent à résonner dans la salle : « Clic! Clac! » Jacob regarde par la fenêtre; devant lui, toute la ville souterraine s'illumine. Au centre de la ville se tient un gros pilier en béton qui, selon lui, soutient toute la ville. Curieux, il sort de la salle par une porte dans le mur opposé d'où il est entré. Il trouve un escalier qui se dirige vers la ville. Il descend tout en bas, Bruno à côté de lui, et se retrouve dans une grande salle près du centre de la ville.

Jacob découvre d'autres cadavres, certains avec encore de la couleur et d'autres qui viennent juste de mourir et sont encore chauds. Par contre, même en étant chauds, les corps ont l'air totalement sans vie. Ils n'ont pas de marque sur leurs corps ni de sang; ils semblent juste morts. Les cadavres qui semblent être là depuis une plus longue période de temps ont un teint vert et certains d'entre eux sont rongés par les rats.

Nauséeux, il décide de quitter la salle le plus rapidement possible. En regardant autour de lui, Jacob voit qu'il y a deux



sorties seulement : le tunnel qu'il a utilisé pour arriver ici et l'autre qui, d'après lui, va plus loin dans la ville. En s'enfonçant dans le second passage, celui-ci trouve enfin le bout du tunnel qui le mène sur un balcon qui a une vue sur toute la ville. Au milieu des bâtiments se trouve un cylindre géant, plus grand que tous les bâtiments. L'aventurier croit que c'est une meilleure idée d'explorer le pilier plutôt que le quartier industriel. En entrant dans le cylindre massif, le jeune homme s'aperçoit qu'il est au niveau supérieur et décide d'observer les niveaux plus bas. En descendant, il se rend compte que le pilier est toujours au milieu des nombreux étages-villes en tant que support.

Jacob sort tout juste du pilier à l'étage des maisons luxueuses lorsqu'il entend un cri au loin. Le courageux court vers l'endroit d'où provient le cri, où il trouve une fille cachée derrière un buisson. Lorsque la fille le voit, elle crie de peur et lui lance de la terre dans la figure. Il la supplie d'arrêter. Essoufflée, cette dernière se met à pleurer.

— *Calme-toi, calme-toi, je viens en paix, dit Jacob.*

La fille se met à pleurer :

— *Bonté gracieuse, tu m'as sauvée. Cet horrible, dégoûtant, gigantesque monstre a tué et détruit toute la vie et tous les monuments qu'il y avait ici.*

Jacob lui répond, surpris :

— *Il y a un monstre? De quoi parles-tu? Je n'ai vu aucun monstre ici.*

La jeune adolescente lui répond :

— *J'ai compris. Tu es un des pauvres qui habitent sur terre. Je dois t'expliquer. Il y a longtemps, les riches sont*



venus sous la terre. Environ deux semaines auparavant, un monstre est venu et a détruit toutes les villes. Je suis la seule qui reste.

Le jeune homme réplique :

— Ça explique pourquoi il y a plein de morts partout. Une question, cependant. Quel est ton nom?

La belle jeune femme lui dit :

— Je m'appelle Géraldine. Et toi?

Il lui répond avec un ton courageux et sophistiqué parce qu'il veut l'impressionner :

— Je m'appelle Jacob. Sais-tu pourquoi tu es la seule survivante?

Géraldine semble réfléchir un peu avant de répondre :

— Non, le monstre s'est juste retourné et est parti lorsqu'il m'a vue. Mon père était un scientifique, alors c'est possible qu'il m'ait immunisé au monstre.

— Je ne vois pas comment c'est possible, puisqu'il aurait fallu que ton père sache qu'il y avait un monstre, dit Jacob.

Le jeune homme et la jeune femme discutent de la façon dont elle s'est sauvée. Il entend des grondements et sent la terre bouger. Les deux vont se cacher derrière une roche et voient le monstre cacher des corps. Une fois que le monstre a terminé sa tâche, il s'arrête et sent une odeur particulière. La bête dégoûtante marche vers eux. Effrayé, Jacob prend la main de Géraldine et court vers le pilier au centre de la ville souterraine. Les deux perdent de vue le monstre en courant dans la ville. Ils décident d'aller à la maison de la belle. À la maison de la fille, le courageux prend soin d'elle. Même pas 30 pas après



être sortis de la maison, ils revoient le monstre. Mais, pour une raison ou une autre, celui qui a dévasté la ville ne veut pas attaquer Géraldine.

Le monstre est clairement en train d'hésiter à la pourchasser. C'est un sentiment qui donne l'impression à Jacob que la bête est contrôlée. Le monstre est-il vraiment allergique à la fille ou est-ce que c'est quelque chose de plus, comme une connexion? À plusieurs reprises, le géant aurait pu la terrasser, mais il l'a laissée par terre et ne l'a pas attaquée. Jacob n'y pense pas trop, car il peut dire que la créature n'est pas complètement en contrôle de ses actions et de ses besoins.

Jacob ne peut pas bouger. Il reste en place pendant encore quelques millisecondes. Le monstre se dépêche et lève son bras, prêt à attaquer. Le courageux, horrifié par le fait qu'il ne peut pas bouger pour se sauver, regarde sa vie défilier devant ses yeux. Géraldine le tire du chemin juste avant que le colosse le frappe. Après avoir réalisé ce qui vient de se produire, il prend ses jambes à son cou. Il remercie la fille de l'avoir sauvé. Le garçon lui demande pourquoi le monstre a peur d'elle. La belle, n'ayant pas de réponse, détourne la conversation.

Le père de la fille était un des scientifiques qui a aidé à créer la ville souterraine des riches. Lorsque le projet de construction a pris fin, la vie pour ce génie est devenue monotone. Il a senti le besoin de créer quelque chose qui pourrait tout changer. Il a alors imaginé quelque chose d'incroyable qu'il pourrait créer. Lorsque la fille avait 9 ans, le père a développé une potion qu'il a donnée à la mère qui s'est transformée en monstre.

Géraldine, prête et pleine de détermination, prend son épée et se prépare à attaquer le monstre. Jacob, lui, prend sa hache et se prépare aussi. Les deux, prêts à attaquer, avec un regard sans faille, commencent leur attaque. Toujours en synchronisation,



les deux adolescents continuent leur attaque jusqu'au point de l'épuisement. Ils se regardent, pleins de fierté d'avoir tué le monstre, mais, à leur grande surprise, le monstre sort de toutes leurs attaques sans la moindre écharde. Il s'écrie :

«Si cela est tout ce que vous avez, vous allez être mon déjeuner!»

Le jeune homme, toujours aussi déterminé, essaye de concocter un plan pour abattre le monstre une fois pour toutes. Le pauvre, ayant une idée géniale mais risquée, décide quand même, avec le consentement de Géraldine, d'essayer de le faire. Avec un petit clin d'œil, les deux amis commencent de nouveau leur attaque; cette fois, la fille parle avec le dévastateur, essayant de le calmer de sa fureur pendant que Jacob l'attaque par derrière.

«Pourquoi avoir tué tellement de personnes? Pourquoi tous ces cadavres et cette soif de vengeance? Pourquoi?»

Le monstre, n'ayant visiblement pas de réponse, continue à bloquer les attaques de la jeune femme. Avec ses sens terriblement affûtés, il se tourne et assène un énorme coup de poing sur la tête de Jacob. Géraldine insiste :

«Pourquoi? Si votre famille vous voyait, qu'arriverait-il?»

La bête arrête ses ripostes et, visiblement, se souvient de tout : son mari, le vaccin, le virus; tout est clair. Pendant ce bref instant, la fille frappe le monstre en pleine tête. Le monstre s'écrie :

«Non, Géraldine! Épargne-le...»,

et il s'effondre.



Le jeune homme se réveille et regarde le monstre par terre. Toujours fâché du coup, Jacob se penche et ramasse sa hache pour tuer le monstre, mais est arrêté par la brume étrange qui sort de ce géant.

Après avoir battu le monstre, Géraldine voit de la fumée qui sort de lui. Quelques secondes après, Jacob et elle aperçoivent une dame dans la fumée. Géraldine s'approche d'elle. La dame dit :

— *Géraldine, ma fille! Je ne sais pas comment expliquer cela, mais je suis contente de savoir que tu es en vie.*

La jeune, surprise et fâchée, répond :

— *Maman, que fais-tu ici? Pourquoi as-tu essayé de nous tuer? Comment es-tu devenue un monstre?*

Sa mère lui répond :

— *Ton père, après avoir perdu son emploi au laboratoire d'expansion sous terre, est devenu fou; il faisait des expériences sur toi et moi. Il a créé une potion qui m'a rendue folle. Quelques heures après avoir été forcée de boire la potion, je me suis sentie différente. Je suis allée me regarder dans le miroir; je n'avais plus de cheveux, et ma peau était très sèche. Le lendemain, je me suis réveillée et j'étais devenue un monstre. C'est à partir de ce moment-là que j'ai commencé à perdre l'esprit et à sombrer dans l'oubli et la folie. Ton père voulait te protéger, donc il t'a immunisée contre mes pouvoirs.*

Quelques secondes après, la dame referme ses yeux. Jacob vérifie son pouls. Il confirme qu'elle est morte. Se sentant coupable de la mort de sa mère, Géraldine pique une crise. Jacob essaye de la rassurer en disant :



« Il n'y avait aucune façon de le savoir. »

« Viens, dit Jacob en prenant la main de Géraldine. On va remonter à la surface et aller à mon village. »

Après une demi-heure de marche à l'intérieur du pilier, des tunnels et des villes souterraines, ils se retrouvent au pied de l'échelle qui remonte à la surface. Les deux grimpent à l'échelle et se trouvent dans la lumière pâle du matin.

« Dépêche-toi, si l'on reste au soleil trop longtemps, on va brûler », dit Jacob.

Ce dernier commence à marcher vers les silhouettes des maisons au loin. En arrivant dans le village, les deux se dirigent vers l'édifice le plus grand du village, en son centre. En entrant dans l'édifice, les amis montent les escaliers et se retrouvent dans une salle électronique. Le jeune homme fait une annonce grâce aux haut-parleurs pour avoir une réunion au centre du village. Une demi-heure plus tard, des centaines de personnes se rassemblent dans l'édifice. Jacob commence à parler :

« La légende des personnes qui sont allées vivre sous terre est vraie; les aînés avaient raison. J'ai trouvé une entrée. La ville est assez grande pour abriter tout le monde, et beaucoup plus. Allons vivre dans les villes souterraines! »

Jacob dirige tous les habitants sous la terre, attribue une maison à chaque famille et fait des tours de la ville pour expliquer où se trouve tout ce dont ils auront besoin pour vivre. Les familles, visiblement heureuses de leur nouvel habitat, se demandent ce qui est arrivé aux gens qui étaient là avant eux. Lorsque Jacob leur raconte l'histoire du monstre, les gens commencent à avoir peur. Heureusement, le monstre a été vaincu par Géraldine et Jacob.



Un coup de hache dans l'eau



Écrit par les élèves de la classe de M. Yves Carrière
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

Robert, le bûcheron, frappe vigoureusement sur le tronc d'un des sapins de la forêt boréale. Soudainement, il entend un bruit assourdissant derrière lui. La côte de Terre-Neuve résonne rarement de cette manière. En se retournant, il aperçoit un immense mur d'eau, haut comme la Tour CN, qui s'abat sur lui. Il utilise les cinq dernières secondes de sa vie pour donner un



dernier coup de hache. En un instant, Robert, ainsi que toute la côte Est du Canada, est submergé par un tsunami géant. Cette vague dévastatrice décime des millions d'êtres humains.

C'est la panique totale dans le bureau du ministère de la Défense nationale du Canada.

Un OVNI vient de s'écraser dans l'Atlantique, créant un immense tsunami.

À bord d'un navire de la garde côtière canadienne, un équipage spécialisé va inspecter la cause de la vague gigantesque. Sur le bateau se trouve le capitaine Antoine Laurent, un grand homme aux cheveux gris. Ce vétéran de la garde côtière est capitaine depuis 3 ans. De plus, il y a une experte des océans, Jennifer Réda, une blonde aux yeux bleus de 26 ans, une scientifique spécialisée en technologies avancées. Le troisième membre de l'équipage est ingénieur mécanique et interprète, une femme « trans » connue sous le nom de Bella Rosa Sanchez, âgée de 32 ans, aux yeux et aux cheveux roux. Les trois membres de l'expédition, envoyés par le gouvernement, se préparent à faire face au pire scénario.

Le bateau de la garde côtière s'approche du lieu de l'écrasement. Le capitaine regarde par-dessus le pont et aperçoit un vaisseau inexploré à environ trente mètres devant eux. Le vaisseau a une taille d'environ quarante mètres et flotte sur l'eau. Sa structure est à base de triangles, et sa surface est rugueuse. Le système de propulsion n'est pas visible.

Le capitaine tire un harpon pour s'arrimer au vaisseau. En sortant du bateau, Jennifer voit une demi-douzaine d'extraterrestres debout sur le poste de pilotage. Bella Rosa s'approche du groupe, bouche bée. Elle est stupéfaite de l'apparence des extraterrestres : bien que ceux-ci aient une



apparence humaine, ils apparaissent nus, unisexes et sans visage. Leur peau irradie d'une couleur ultraviolette. Leur seul signe distinctif, c'est qu'ils portent un collier. L'un d'entre eux y appose son doigt. Grâce à la technologie des extraterrestres, ils programment leur appareil de traduction universelle qui leur permet de communiquer avec n'importe quelle race dans l'univers, incluant les êtres humains. Ils leur expliquent qu'en essayant d'atterrir sur Vénus ils se sont fait prendre dans une tempête de poussière qui les a envoyés en direction de la Terre. Pour finir leur trajet, ils ont dirigé le vaisseau vers l'océan en espérant ne pas tuer d'êtres humains et de déclencher une guerre galactique. Janika rejoint sa compatriote et demande aux extraterrestres les matériaux dont ils ont besoin pour réparer leur vaisseau.

Les extraterrestres répondent qu'ils ont besoin de ^{26}Fe . Jennifer comprend qu'ils veulent parler du fer. Ce dernier leur est essentiel, car le vaisseau est en panne, et c'est leur carburant. Étonnés, les membres de l'équipage canadiens montent sur le bateau et se lancent à la recherche de matériaux constitués de fer.

Sur le bateau, Jennifer, aidée de ses équipiers et des extraterrestres, fouille pour trouver n'importe quel objet composé de fer. L'équipe ramasse un réfrigérateur, un grille-pain ainsi que la rambarde du pont du bateau, et donne le tout aux extraterrestres. Quelques minutes plus tard, les extraterrestres sortent de leur engin en disant que ce n'est pas assez pour se rendre à leur planète. Alors, comme dernier recours pour aider les humanoïdes, ils prennent du fer de la partie intérieure du bateau. Ils grattent les murs jusqu'au quasi-effondrement. Les extraterrestres retournent dans leur vaisseau en compagnie d'êtres humains pour procéder aux réparations.



Cela était un moment très stressant pour le capitaine; il allait être le premier être humain à mettre le pied sur un vaisseau d'une autre planète. En essayant de ne pas montrer sa nervosité sur son visage, il prend son courage à deux mains et se prépare à l'inconnu. Lorsqu'il entre dans le vaisseau, un grand hall se trouve devant lui. Celui-ci est très sombre et rend les gens très inconfortables. Mais, au bout du hall, il entre dans une grande salle. Celle-ci est illuminée par des lanternes suspendues au plafond, dont la lumière est créée par des électrons compactés. De nombreux escaliers mènent à différents étages, remplis de cellules vert jaunâtre. Les extraterrestres lui montrent une salle qui donne accès aux moteurs. Les créatures martiennes ouvrent une trappe en lui disant de mettre le fer à l'intérieur; la machine en bas ferait le reste du travail. Le reste de l'équipage à bord du vaisseau explore l'OVNI.

Les extraterrestres guident l'équipage canadien jusqu'à la salle des moteurs. Les réacteurs du vaisseau des nouveaux arrivés fonctionnent avec du carburant à base de fer. Le fer qu'ils ont rapporté du bateau était de forme solide, mais la forme de carburant dont ils avaient besoin est liquide. Pour le faire fondre, le mécanicien du vaisseau est allé sous l'eau, vers le bas du vaisseau, pour enlever un des réacteurs du vaisseau et le rapporter à l'intérieur. Après quelques essais, il a réussi à le faire fonctionner. Pour s'assurer que leur idée allait vraiment fonctionner, ils ont utilisé le grille-pain qu'ils ont rapporté du bateau et l'ont placé dans un pot fait d'un matériel nommé labrou, presque impossible à faire fondre. Cette matière venait de la planète Mars. Après avoir mis le grille-pain dedans, le mécanicien a allumé le réacteur. Après 4 minutes et 37 secondes, le grille-pain a fondu complètement. Le mécanicien a répété l'opération avec la rambarde, le réfrigérateur et les autres objets en fer.



Jennifer, arrivée dans la salle des machines du vaisseau constate, après avoir examiné les moteurs, qu'ils sont très similaires à ceux trouvés sur Terre. Elle informe les extraterrestres qu'elle pourrait y faire quelques modifications pour les rendre plus efficaces. Après quelques instants, un extraterrestre donne la permission à Jennifer d'effectuer des modifications au moteur. Après une demi-heure de travail, l'experte en technologie réussit à diminuer le gaspillage de carburant de 12,3 %. Elle réussit aussi à convaincre l'extraterrestre de lui donner la permission de changer le système de vol pour qu'il soit plus sensible de façon à éviter des désastres comme celui-ci.

À ce moment-là, des avions de chasse F15 survolent le site de l'écrasement. Lorsqu'ils repassent une deuxième fois, on comprend qu'ils font du repérage. Peu de temps après apparaissent deux frégates de l'armée américaine, ceux-ci arrivant à toute vitesse. Conscients du danger, les extraterrestres activent un bouclier électromagnétique, comme une sphère d'énergie bleue qui protège le vaisseau. Une grosse ouverture s'ouvre dans le vaisseau, et des disques volants s'en échappent et volent en direction des navires américains. Pris de panique, un soldat tire un coup de canon, ce qui déclenche les hostilités. Des extraterrestres frénétiques sortent sur la carlingue de leur vaisseau et préparent les canons à impulsion au laser. Le capitaine de la première frégate ordonne d'activer tous les missiles. Les extraterrestres ripostent en lançant des capsules d'un gaz corrosif qui les détruit instantanément. Le capitaine de la deuxième frégate envoie un signal de détresse, et les ondes radio atteignent de manière imprévue les extraterrestres en les paralysant. Les navires américains envoient alors une vague de torpilles, mais le bouclier d'énergie les arrête. À bord du vaisseau spatial, on voit, sur les sonars, l'arrivée de sous-marins venus en renfort.



Après l'attaque des Américains, le vaisseau des extraterrestres était peu endommagé, mais n'avait toujours pas assez de fer pour partir. Celui-ci dépense beaucoup de carburant durant les affrontements comme celui contre les Américains en raison des canons à lasers et du bouclier électromagnétique. Il ne restait plus de fer utilisable sur le bateau des Canadiens. Les extraterrestres aperçoivent alors sur leur sonar des sous-marins. Ils ressentent tous un sentiment de soulagement.

Peut-être ont-ils trouvé le fer nécessaire pour remplir le vaisseau de carburant!

Les extraterrestres devaient partir aussitôt que les êtres humains leur auraient donné le fer, car, en retournant sur la planète CX13, ils devaient utiliser l'atmosphère de la planète Vénus comme un gros lance-pierres pour retourner chez eux. Ils leur expliquent que les tempêtes sur Vénus les empêcheraient de retourner chez eux avant 3 mois en temps universel ou 1,5 année en temps humain à cause d'ouragans de poussière et de pluies acides. Les Ritics (Bella Rosa avait appris que c'était le nom de la race des extraterrestres) devaient utiliser l'atmosphère, car le carburant qui était le plus similaire sur Terre était le fer, mais il n'était pas aussi fort que le carburant trouvé sur leur planète, ce qui rendait le vaisseau moins puissant. Sans l'assistance de Vénus, ils ne se rendraient qu'à Uranus ou à Pluton et ne pourraient plus rentrer chez eux.

Après de longues heures de réflexion et de préparation mentale, l'experte en langues, Bella Rosa, décide d'aller vivre chez les extraterrestres. Ils repartent donc vers leur planète avec Bella Rosa et partagent leur technologie avancée avec elle. Bella Rosa reste en contact avec les êtres humains en leur envoyant des courriels intergalactiques. Dans ceux-ci, elle donne de ses nouvelles ainsi que de l'information sur la nouvelle technologie



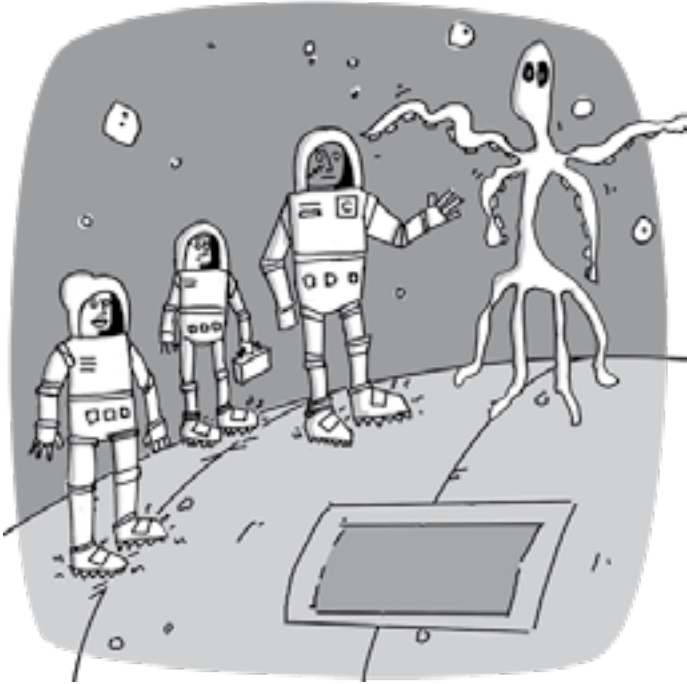
ritic. Celle-ci est très utile pour les êtres humains, car elle les aide dans l'exploration de l'espace et la science en général. Les extraterrestres ont créé un trou de ver pour voyager raisonnablement vite entre la Terre et leur planète. Comme cela, le signal de la planète pouvait se transmettre à un vaisseau qui traversait le trou de ver, puis envoyait le signal à la Terre. L'air de la planète n'est pas respirable pour Bella Rosa; ils ont donc dû créer de l'air artificiel pour elle. Par contre, la pression atmosphérique et la température de la lui conviennent, de sorte qu'elle peut y vivre sans porter de combinaison spatiale.

L'extraterrestre resté sur Terre a gardé un gadget qui lui permet d'envoyer des « courriels » avec le reste de sa race et avec Bella Rosa. Heureusement pour lui, il a une forte capacité d'adaptation; il n'a donc besoin que de quelques mois pour s'habituer à l'atmosphère et à l'air de la Terre. Ce dernier décide de vivre un peu exilé du reste des êtres humains, de sorte qu'il habitera sur la côte de Terre-Neuve en prenant l'identité de Robert, le bûcheron, qui a tragiquement péri pendant le tsunami. En plus, grâce à une machine extraterrestre, il a pu prendre l'apparence du défunt Robert. De temps à autre, l'extraterrestre va rencontrer des ingénieurs pour leur montrer les technologies de sa race. Avec le temps, un système de communication plus développé est mis en place entre les êtres humains et les Ritics, ce qui leur permet de faire des appels vidéo avec Bella Rosa.

***Ce récit veut rendre hommage
à Robert, le bûcheron,
véritable héros canadien...
et désormais extraterrestre parmi nous.***



Exploration hyper spatiale



Écrit par les élèves de la classe de M. André-François Maillet
École Sainte-Thérèse, Val Thérèse
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

L'équipe de scientifiques installée dans les laboratoires de recherche sur les neutrinos de Sudbury reçoit d'étonnantes transmissions de l'antenne géante installée au sommet de la Tour CN. Les scientifiques sont en état de choc. Les messages sont de nature extraterrestre... On fait aussitôt appel à l'Agence spatiale canadienne qui envoie un expert pour tenter de les



traduire. Après avoir décodé les premiers messages, on comprend que les extraterrestres ont besoin d'aide.

L'expert-traducteur explique que l'on a d'abord décodé le terme *Goulou* qui, selon lui, devait signifier « Bonjour ». On a présumé que ça devait être une salutation et non pas un mot hostile. Ensuite, un mot qui ressemblait à *Raton* lui a permis de comprendre que c'était leur façon de se nommer, la phrase était « YoRatonTou ». Ce n'est que lorsqu'ils ont dit le mot *Houdini*, après de très nombreux messages décryptés grâce à un algorithme, que les scientifiques ont compris que ça signifiait « À l'aide ».

Pour les aider, le conseil de sécurité de l'ONU décide d'envoyer la formation surnommée « l'équipe EHS » – pour Exploration hyper spatiale – à la rencontre des extraterrestres, prisonniers de leur vaisseau... L'équipe canadienne sera dirigée par le capitaine et pilote Ti-Drake, arrière-petit-fils d'un chanteur populaire et héros militaire, comme le montre la longue cicatrice qui balafre sa joue. Il sera secondé par la chef mécanicienne Sophie Swift, docteure en physique et ancienne mannequin vedette. Le troisième membre de l'équipage est l'ingénieur et expert scientifique Dustin Bieber, célèbre pour sa petite taille et son grand cerveau.

L'équipage s'envolera à bord du vaisseau *La machine poutine* qui décollera de la base de lancement de Sudbury. Dernier né du programme de développement de l'Université Laurentienne, le vaisseau est équipé de la plus récente technologie en propulsion interstellaire, l'annolumière, un immense cerceau qui entoure l'arrière de la navette aérodynamique fonctionnant grâce à l'énergie des particules élémentaires détectées au laboratoire de recherche installé dans les anciennes mines souterraines de la région.



Grâce à leur nouveau réacteur à neutrinos, le voyage ne prend que trois semaines. L'équipage fait ses exercices pour surmonter la perte de masse musculaire et la détérioration des os.

Aux abords de la planète Mars, on aperçoit, à travers le hublot, une immense masse sombre, une silhouette géante plongée dans l'ombre. Les radars indiquent que c'est le vaisseau extraterrestre. À mesure que l'on se rapproche, des détails apparaissent, des courbes hérissées comme des pics, effilées comme des nageoires. Des réacteurs géants occupent tout l'arrière de l'imposant vaisseau. Des cubes couverts de fenêtres sortent de partout. Malgré sa taille, le vaisseau a un aspect aérodynamique. Un canon télescopique, disposé sur le devant du vaisseau, suit le mouvement de *La machine poutine*. Une statue gigantesque est installée sur le devant du vaisseau. Elle a les quatre bras ouverts, et ses quatre jambes sont accotées sur la carlingue. Une tête surdimensionnée avec six yeux prolonge un corps long et mince.

En s'approchant du terrain d'atterrissage situé au sommet du grand vaisseau, l'équipage découvre que la figure de proue représente un membre de la civilisation extraterrestre. En effet, les trois êtres qui l'attendent sur le pont sont identiques à la statue.

Le capitaine actionne une passerelle qui permettra à l'équipage de *La machine poutine* d'aborder le vaisseau extraterrestre. Les trois astronautes enfilent leur combinaison, munie de semelles électromagnétiques leur permettant d'adhérer à la surface des véhicules, et partent rejoindre les extraterrestres sur leur vaisseau. Ceux-ci s'approchent en tendant un tentacule, et Dustin les accueille en disant « Goulou ». Le premier à s'être détaché du groupe appuie deux ventouses sur la tempe de l'ingénieur. Puis, après avoir lié ses autres tentacules à celles



de ses congénères, il est désormais capable de s'exprimer dans la langue des Canadiens.

Celui qui semble le chef des extraterrestres s'avance vers les Canadiens et les remercie d'être venus à leur secours. Il expose leur problème : ils n'ont plus de carburant, et une tempête solaire menace de se déclencher à tout moment. Le capitaine Ti-Drake, sur un ton presque colérique, demande :

— *Comment avez-vous pu manquer de carburant?*

— *Nous avons été frappés par des astéroïdes, et tout le gaz s'est évaporé dans l'espace...*

Les astronautes canadiens se concertent. Ils ont bien en leur disposition une solution de rechange pour les extraterrestres. Ils possèdent, à bord de leur navette, une seconde Balle de la destinée qui leur sert de remplacement en cas de mauvais fonctionnement de leur réacteur principal... La Balle de la destinée est le réacteur en forme de petite sphère et à base de neutrinos qui reproduit en miniature le bassin du laboratoire de Sudbury. D'une énergie quasi infinie, une seule suffit amplement à ramener les astronautes sur Terre.

— *De toute façon, quel choix avons-nous? demande le scientifique Bieber. Nous n'allons tout de même pas laisser ces pauvres êtres à la merci d'une tempête solaire!*

Ti-Drake s'y oppose, mais comme Sofie se dit favorable à la proposition, et pour tenter de plaire à cette dernière, le capitaine donne son accord. Comme la Balle de la destinée est extrêmement lourde malgré sa très petite taille, c'est lui qui se chargera de la transporter à bord du vaisseau extraterrestre. Secrètement, il se réjouit d'être le premier être humain à poser le pied sur un vaisseau extraterrestre et de toute la gloire qu'il pourra en tirer. Lorsqu'il revient avec la Balle d'énergie, ses deux coéquipiers sont déjà dans le hall du vaisseau en train



de discuter de considérations techniques et scientifiques avec leurs interlocuteurs intergalactiques.

Le capitaine peste en silence et transpire dans sa combinaison. Après avoir franchi le hall, un long couloir sombre s'ouvre devant lui. Des lumières stroboscopiques lui font perdre ses repères. L'un des extraterrestres le guide vers la salle des machines, au centre de laquelle se trouve une colonne surmontée d'une sphère en verre. Quand on l'ouvre, de la fumée s'en échappe. Ti-Drake avance la Balle, et un champ électromagnétique la maintient aussitôt en place, en suspension. La balle se met à pivoter sur elle-même à une vitesse folle, ce qui fait s'allumer les lumières du vaisseau.

Mais, au même moment, une violente secousse replonge momentanément le vaisseau dans l'obscurité.

Le capitaine entend la voix de sa seconde emplir son casque et dire :

« Vite! C'est la première vague de la tempête solaire. Nos panneaux de protection ne pourront survivre à de trop nombreux assauts! »

L'équipage de *La machine poutine* se précipite à l'intérieur de l'appareil. Le capitaine enlève les amarres et se détache du vaisseau extraterrestre. Une fois les moteurs activés, la navette disparaît aussitôt dans l'hyperespace : ils sont sauvés!

La navette canadienne subit de fortes pressions venant des vents solaires. Sur le chemin du retour, l'équipage fait face à une tempête sans équivalent. À tel point que la navette manque de carburant. Les astronautes sont pris au milieu du vide sidéral. Leurs réserves leur suffiront-elles pour attendre les secours?



Que faire? L'ingénieur est formel :

**« Nous devons lancer
un message de détresse. »**

Le mécanicien rétorque que toutes les communications en direction de la Terre sont rendues impossibles à cause du bris de leur antenne. L'ingénieur affirme que l'annolumière produit des micro-ondes qu'il pourrait convertir en message radio. Quel type de message lancer si celui-ci ne rejoint pas la population de la Terre, mais est plutôt capté par une civilisation extraterrestre? Le capitaine élabore un plan qu'il juge infaillible : Ti-Drake fera du rap dans un vidéoclip où dansera Mlle Swift.

Et c'est ainsi que le premier message humain à être entendu par une civilisation extraterrestre commençait comme suit :

*Goulou, Goulou,
Non, on n'est pas des fous.
YoRatontou, YoRatontou,
On a besoin de vous!
Houdini, Houdini,
Vite, on ne veut pas finir nos jours ici!*



Le dessin réel



Écrit par les élèves de la classe de M. André-François Maillet
École Sainte-Thérèse, Val Thérèse
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

Emma ferme la porte de la salle de classe derrière elle. Elle marche jusqu'à son pupitre où elle allume son carnet de croquis électronique. Il n'est pas rare qu'Emma reste ainsi après l'école pour utiliser le matériel d'art. Comme la famille d'Emma n'a pas beaucoup d'argent, son professeur de 11^e année a accepté qu'elle vienne dans le local, car les dessins d'Emma ont toujours quelque chose de magique.



Emma s'assoit et prend le stylet le plus proche. Elle commence à tracer des traits, puis des formes qui deviennent lentement un dessin. Sans s'en rendre compte, Emma est en train de dessiner le garçon de ses rêves.

Emma réalise soudain qu'il est cinq heures et demie et qu'il est temps de rentrer pour le souper. Elle met son manteau, prend son sac d'école et sort pour attendre l'autobus. Durant le trajet, Emma s'endort. Ça a été une longue journée, et son cerveau est fatigué. Heureusement, elle se réveille à temps pour descendre devant chez elle. Lorsqu'elle entre dans la maison, sa mère lui a préparé son dessert préféré : des tartes aux fraises et du chocolat fondu.

Après souper, alors qu'Emma est en train de faire la vaisselle, elle entend cogner à la porte. Elle se rend à la porte, l'ouvre et échappe l'assiette qu'elle tenait dans ses mains. Devant elle se tient un garçon, peut-être du même âge qu'elle, aux cheveux bruns et aux yeux bleus teintés de turquoise, comme l'océan. Emma l'observe des pieds à la tête. Elle n'en croit pas ses yeux. Elle murmure :

« C'est impossible... »

Et elle referme la porte puissamment.

Elle appuie son dos contre la porte et prend de profondes respirations. Puis, elle regarde à travers le judas pour s'assurer qu'elle n'a pas rêvé. Elle décide de rouvrir la porte et constate que se tient bel et bien devant elle le garçon qu'elle a dessiné quelques heures auparavant. Elle lui demande son nom, et le garçon répond d'une voix étrange :

« Je m'appelle Dixon34582... »



Il s'excuse de lui avoir fait peur. Il se penche et ramasse les morceaux d'assiette cassée. Emma l'observe. Lorsqu'il se relève, Emma lui demande ce qu'il vient faire chez elle. Le garçon réfléchit, glisse sa main dans ses cheveux et répond :

« *Je l'ignore. J'avais une adresse en tête et le sentiment que je devais me trouver ici à tout prix...* »

Troublée, Emma recule d'un pas et l'invite à entrer.

La mère d'Emma arrive et lui demande qui est ce charmant garçon. Emma répond que c'est un compagnon d'école et qu'il est ici pour faire des devoirs. Emma prend Dixon par la main et l'entraîne dans sa chambre. Elle lui demande s'il a faim, car sa mère fait les meilleurs tacos au monde. Mais, Dixon répond qu'il n'a pas faim, qu'il ne comprend pas ce que c'est que d'avoir faim.

Emma va chercher son iPad et compare son dessin à Dixon pour constater qu'ils sont identiques. Elle le montre à Dixon qui dit que tout ce dont il se souvient, c'est d'être sorti du caisson de l'imprimante 3D. Emma se rend compte alors que son stylet de marque Dixon était relié à l'imprimante 3D de l'école, qui a reproduit exactement ce qu'elle dessinait!

Emma est à la fois émerveillée et étourdie. Elle tombe à la renverse sur son lit. Dixon s'approche et demande d'une voix douce si elle est correcte. Emma répond « Non ». Dixon reste perplexe. Il dit qu'il a beau essayer d'analyser sa réponse, mais qu'il ne comprend pas. Emma se relève en souriant. Elle dit que c'était de l'humour. Dixon semble comprendre, mais, au même moment, il commence à se sentir faible. Il pose la main sur le lit et un genou au sol.



Emma s'inquiète :

- *Qu'est-ce que tu as?*
- *Mes forces s'épuisent...*

S'assurant que Dixon a assez de force pour se rendre jusqu'à la voiture, Emma vérifie que sa mère s'est bien endormie sur le sofa et s'empare discrètement de ses clés. N'ayant que son permis temporaire, elle redouble de prudence en roulant jusqu'à l'école. Rendue là, elle aide Dixon à grimper par la fenêtre de la classe d'art. Elle sait que, contrairement aux couloirs de l'école, il n'y a pas de détecteur de mouvement. Dixon s'assoit sur une chaise, puis il s'effondre! Emma court à son secours, mais Dixon est sans vie.

Emma est en état de choc. Elle se demande ce qu'elle peut faire pour l'aider. Soudain, elle se rend compte qu'elle n'a pas dessiné de cœur à Dixon! Elle attrape son stylet et son carnet de croquis électronique et se met aussitôt à l'œuvre. Elle court ensuite à l'imprimante 3D et attend que l'objet soit fabriqué. Lorsqu'il sort de l'imprimante, encore chaud et spongieux, Emma l'emporte près du corps de Dixon. Elle s'empare d'un couteau laser qui sert à faire du vitrail et fait une entaille dans le torse de Dixon. Elle y met le cœur et attend en espérant que cela fonctionne. Mais ça n'a aucun résultat...

Emma s'aperçoit que le cœur n'est pas suffisant. Elle dessine alors tout un système de branchement, qu'elle installe, mais ça ne fonctionne toujours pas. Emma a soudain l'intuition qu'un genre de pile qui alimenterait le cœur serait l'ultime solution. Comme une puce électronique qui serait traversée par des courants électriques... Elle en découvre une dans les armoires du matériel de recyclage et la branche au port USB d'un ordinateur grâce à des fils d'instruments de soudure.



Emma recherche sur Internet des sites liés aux sentiments et découvre celui du département de psychologie de l'université Boréale. Il fait état des recherches liées aux courants électriques produits dans le cerveau lorsque les personnes éprouvent des émotions. Les scientifiques ont réussi à les reproduire pour aider à guérir des gens. Ainsi, Emma télécharge, sur la puce, les caractéristiques qu'elle croit essentielles pour que le cœur batte. Emma insère la puce dans le cœur artificiel et remet celui-ci dans le thorax de Dixon. Elle fait ensuite fondre le silicone pour refermer la blessure.

Emma attend, mais rien ne se produit. La jeune femme est remplie de désespoir. Elle aurait tant voulu revoir son compagnon vivant! Les yeux en larmes, elle accote la tête de Dixon sur son épaule et l'enserme...

Soudain, elle ressent comme une vibration. Comme si une décharge électrique avait activé quelque chose dans l'humanoïde. Emma recule pour capter le regard de son ami. Celui-ci sourit, avec une tendresse qu'Emma n'avait jamais vue auparavant. De sa voix douce, le jeune homme dit :

« Je ne sais pas ce qui m'arrive, je ne comprends pas bien... Mais, je suis heureux, tellement heureux de te revoir! »

Emma comprend que Dixon, après l'intelligence, venait de découvrir les sentiments.

Emma sort par la fenêtre avec Dixon et monte dans l'auto de sa mère. Une fois arrivée à la maison, elle espère que sa mère est toujours endormie. Elle sort de l'auto avec Dixon et entre par la porte. Elle voit que sa mère dort toujours. Emma ressent le stress quitter son corps en pensant aux conséquences possibles si elle avait été attrapée.



Emma dirige Dixon vers la chambre réservée à la visite. La pièce est simplement décorée. Dans un coin se trouve un lit à une place, et une télévision sur une petite bibliothèque fait face au lit.

Emma décide de laisser Dixon seul dans cette chambre pour la soirée. Elle ne peut que se diriger vers son propre lit pour ensuite laisser le sommeil prendre le contrôle de son âme.

Le lendemain matin, Dixon, Emma et sa mère se rencontrent à la table de la cuisine. Pendant la préparation du déjeuner, Emma prend le temps d'expliquer à sa mère l'histoire de Dixon. Sa mère, remplie d'empathie, décide de laisser Dixon vivre avec eux.

De fait, l'amitié d'Emma et de Dixon se renforce au fil des jours. Même que, pendant un beau coucher de soleil, Dixon s'arme de courage et prend la main d'Emma. À ce moment, ils se rendent compte du potentiel de leur amitié. Les deux se regardent dans les yeux, et un sourire commence doucement à se dessiner sur leur visage.



Les dimensions mystérieuses



Écrit par les élèves de la classe de M. André-François Maillet
École Sainte-Thérèse, Val Thérèse
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

Maxime et Ariane travaillent à leur projet de sciences. Ils tentent de fabriquer un respirateur artificiel. Ils ont eu cette idée, car une de leurs amies, Samantha, est décédée du cancer du poumon. Leur machine est située sur le comptoir près de la fenêtre, juste à côté de l'autel érigé à la mémoire de l'élève disparue.

Ariane branche le cordon d'alimentation qui active la machine. Aussitôt, on entend un « bip » qui indique que l'instrument est en marche. On voit la pression monter et descendre (à tour de rôle) dans les deux cylindres. Maxime ajoute un filtre noir et épais pour purifier l'air. Ariane appuie sur un gros bouton rouge. On entend alors un souffle aigu et persistant. C'est l'arrivée d'oxygène.

Rapidement, la machine commence à chauffer, et il semble y avoir des problèmes techniques. La machine pompe trop rapidement, ce qui cause beaucoup de friction. Des étincelles apparaissent et... POW! Une immense explosion retentit. Un nuage de fumée noire envahit toute la salle de classe. L'alarme-incendie se met à sonner, mais, doucement, le bruit disparaît en arrière-plan. On entend l'enseignant de huitième année s'approcher et demander ce qui est arrivé, mais la fumée est trop épaisse pour le voir.



Lorsque la fumée se dissipe, Maxime et Ariane se retrouvent... sur une plage! La salle de classe a complètement disparu, et ils se trouvent près d'un océan vaste et tranquille. Au loin, ils aperçoivent une silhouette qui s'approche d'eux, mais qui ne laisse pas de traces dans le sable. Partout autour d'eux, les feuilles de palmiers bougent dans le vent. Derrière eux, les vagues de l'océan viennent s'échouer calmement sur la plage.

Des goélands qui picoraient de petits poissons dans l'eau s'envolent lorsque la silhouette embrouillée passe à leurs côtés. Maxime et Ariane se regardent en se demandant ce qui se passe. Car, même si elle se rapproche, la forme humaine reste embrouillée, elle ne change pas, elle reste floue. Elle fait des mouvements de vagues avec ses bras et semble agiter la main. Elle accélère le pas et trébuche sur une noix de coco. En tombant, un son familier sort de sa bouche : Maxime et Ariane reconnaissent le rire de Samantha. Ils n'ont aucun doute. Sa démarche (nonchalante), sa maladresse et ce rire!

La forme tend un bras en direction d'Ariane et semble pointer quelque chose dans sa poche. Ariane est effrayée, mais elle glisse sa main dans sa poche et en sort l'objet qui s'y trouve. C'est le cellulaire de Samantha. Ariane regarde l'écran et le montre à Maxime, les yeux écarquillés. Maxime reconnaît la photo qui sert de fond d'écran. C'est un égoportrait de Samantha pris... exactement sur la plage où ils se trouvent en ce moment!

Samantha semble pointer l'icône des réglages. Ariane et Maxime comprennent, en même temps, ce qu'elle essaie de leur montrer, et Maxime change rapidement l'image d'arrière-plan.



Aussitôt, l'environnement autour d'eux change. Ils se retrouvent devant une grande structure en pierres, percée d'une arche. Ariane reconnaît instantanément l'Arc de Triomphe. Elle s'écrie :

**« Nous sommes à Paris!
C'était l'endroit préféré de Samantha! »**

Maxime lit une enseigne qui indique qu'ils se trouvent sur les Champs-Élysées. À leur droite, au-dessus du toit des maisons, ils voient le sommet de la tour Eiffel. Ariane et Maxime suivent Samantha à travers la foule. Ils la retrouvent devant une pâtisserie, le nez collé à la vitrine, en train d'observer une montagne de macarons. Maxime s'approche d'elle pour lui parler et constate qu'elle est moins floue. Il perçoit même la couleur de ses yeux, alors qu'elle regarde son dessert préféré.

D'un mouvement des yeux et de la tête, Samantha fait signe à ses amis de la suivre. Elle se dirige vers une ruelle qui longe la boutique. Elle s'y précipite en courant. Maxime et Ariane la suivent et découvrent une porte mystérieuse faite en grillage qui donne sur un escalier menant sous terre. Une horrible puanteur emplit les lieux. En essayant de rattraper Samantha, ils entendent des sons aigus qui se rapprochent. Plus ils avancent, plus le son devient fort.

Soudain, Maxime sent une pointe aiguisée qui lui pique les mollets. Il se penche et, lorsqu'il se rend compte que c'est un rat, il saute dans les bras d'Ariane en criant. Au même moment, Ariane aperçoit une immense araignée poilue sur son épaule et échappe Maxime. Elle aussi lance un cri et court en direction de Samantha. Lorsqu'ils la rejoignent, Maxime dit :

**« Nous devons changer de lieu!
Je déteste les rats! J'ai horreur des rats! »**



Ariane s’empare du téléphone et choisit une image au hasard dans la bibliothèque de photos. En une fraction de seconde, ils se retrouvent dans un monde coloré rempli de... Pokémon! Tout de suite après, ils atterrissent dans un monde *steampunk*, rempli de machineries, de poutres en métal, de sons de trains dans le lointain et d’usines qui crachent de la fumée. Deux garçonnets les croisent alors, l’un réservé et l’autre tout excité, qui leur demandent de les suivre dans leur laboratoire. Intrigués, Ariane et Maxime se rendent à une grande cabane cachée à l’arrière de maisons en brique. Ils pénètrent dans une immense pièce qui les laisse bouche bée. Il y a tant de merveilles!

Maxime et Ariane se regardent, puis se tournent vers Samantha et découvrent qu’elle a retrouvé sa pleine forme! Elle n’est plus floue, et sa peau est scintillante. Les deux garçonnets tirent sur la manche d’Ariane en demandant :

— *Savez-vous ce qu’est ceci?*

Ils pointent une étrange machine dans le coin de la pièce.

— *Cette machine est apparue dans notre laboratoire, et nous ne savons pas ce que c’est...*

Les cinq s’approchent de l’engin et découvrent la machine qu’ont créée Maxime et Ariane.

— *Oh, mon Dieu! c’est l’AIR! s’exclament les deux amis.*

Les deux garçonnets lèvent un sourcil interrogateur. Le plus grand d’entre eux demande :

— *L’AIR?*

— *Oui! C’est l’ajustement interne respiratoire. Nous l’avons construit pour les personnes qui, comme Samantha, ont des problèmes aux poumons...*



Les quatre se tournent alors vers Samantha. Celle-ci semble flotter au milieu de la pièce. Ses yeux sont d'un bleu lumineux, et son sourire réchauffe tout l'espace. Lorsqu'elle prend la parole, le silence emplit la pièce autour d'eux, même les machines et l'immense horloge suspendue au plafond semblent avoir ralenti.

— *Mes amis, je vous remercie d'être venus me chercher, mais vous ne pouvez me ramener. Vous devez retourner à votre monde. Vous me garderez en vie lorsque vous penserez à moi, mais vous devez partir au plus vite avant que la pile du téléphone ne meure...*

Puis, doucement, Samantha s'efface et disparaît...

Les yeux remplis de larmes, Maxime et Ariane se précipitent vers l'AIR et constatent qu'elle n'est pas en état de marche. Ils jettent un coup d'œil à la pile du téléphone : il reste moins de 5 %!

Les garçons inventeurs courent alors d'un bout à l'autre de la pièce afin de récupérer les pièces qui leur permettront de réparer la machine.

Avant d'activer la machine, Ariane et Maxime font un égoportrait avec les deux inventeurs.

— *Vite, dit Maxime, il ne reste que 1 %!*

Les deux amis appuient sur le gros bouton rouge, et « POUF! ».

Tout disparaît dans un immense nuage noir. Lorsque la fumée se dissipe, Ariane et Maxime sont revenus dans leur salle de classe, près de la fenêtre, et ils s'apprêtent à faire fonctionner leur machine pour une première fois. Les deux amis s'observent, sidérés. Ariane murmure :



« Ce n'était pas qu'un rêve,
n'est-ce pas? »

Maxime ne sait pas quoi répondre. Il jette un coup d'œil à l'autel érigé en mémoire de Samantha, et la photo de leur amie semble avoir changé : Samantha semble désormais sourire. Mais peut-être n'est-ce qu'une impression...

Maxime et Ariane décident de vérifier les composantes de l'AIR avant de la mettre en marche. Maxime cherche machinalement son téléphone dans sa poche pour en inspecter les plans et tombe sur celui de Samantha...

Sceptique, il tente de l'activer, mais la pile étant déchargée, il doit le brancher.

Lorsqu'il branche le cordon dans la prise et que l'écran s'illumine, Ariane et Maxime voient apparaître en fond d'écran...

— Ce sont... bredouille Ariane.

— Oui, ce sont...

Les deux amis reconnaissent les nez pointus et les cheveux ébouriffés des personnages d'animation Phinéas et Ferb, transposés dans un monde *steampunk*, les pouces levés face à la caméra et... photographiés en présence d'Ariane et de Maxime!

Ces derniers réalisent qu'ils ne rêvent probablement pas, car ils ont la photo prise dans ce monde *steampunk*. À vrai dire, Maxime et Ariane ne vont jamais oublier cette expérience magnifique; ils vont toujours garder Samantha dans leur cœur.



Le livre vivant



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Amel Ben Jemia
École LaMarsh, Niagara Falls
Auteur mentor : Benoît Bouthillette

Emma et Michael se rendent chez Best Buy avec un chèque-cadeau de sept cents dollars dans leur poche. Emma a besoin d'un nouveau téléviseur, capable de se connecter directement à Netflix. Ils se promènent dans les allées et cherchent la section où ils peuvent essayer des ensembles de cinéma maison. Ils ne la trouvent pas et demandent de l'aide à un vendeur. Ce dernier leur répond qu'ils peuvent trouver une salle au fond du magasin. Michael et Emma le remercient et se dirigent vers la pièce. Deux portes occupent le mur du fond. Celle sur la gauche donne accès à une pièce remplie de gens, tandis que celle sur la droite donne sur une pièce étonnamment vide. Les deux amis entrent donc dans la salle de droite en croyant qu'elle est réservée aux employés, même si aucune affiche ne l'indique.

La salle est remplie de modèles de téléviseurs et de projecteurs comme Emma et Michael n'en ont jamais vu. Les deux adolescents s'arrêtent devant un appareil qui ressemble à une télévision, mais avec beaucoup plus de boutons et de commandes, ainsi que devant un plateau sur lequel est déposé un iPad. Comme ils reviennent tout juste de l'école, Emma sort sa tablette de son sac à dos et la dépose sur le plateau. Aussitôt, l'écran de la machine fait apparaître l'icône de iBookstore et demande le titre de la bibliothèque qu'ils souhaitent voir. Emma appuie sur son livre *Histoire du Canada*, et le mur arrière se transforme immédiatement en



un écran géant. On voit apparaître les Plaines d'Abraham, où deux armées s'avancent l'une vers l'autre. Emma et Michael sont très étonnés. Autour d'eux, des boulets de canon volent, passant de chaque côté de leur tête.

Un peu effrayés, les deux amis cherchent à éteindre la machine et appuient sur tous les boutons. Michael aperçoit un levier et tire dessus. Des étincelles jaillissent de la machine, et de la fumée apparaît. Les deux amis se mettent à tousser et couvrent leur visage avec leurs mains. Lorsqu'ils les retirent, la machine a disparu, mais ils sont véritablement pris dans la bataille! Michael crie :

« COURS! »

Il agrippe Emma par la main pour l'entraîner à l'écart. Ils se réfugient derrière un rocher. Ils ont peur. Emma lève la tête et reconnaît l'uniforme des soldats anglais. Un général les aperçoit et s'approche d'eux. Michael reconnaît le général Wolfe, et ce dernier leur demande ce qu'ils font là. Les deux amis tentent d'expliquer leur situation au militaire qui pense que les deux jeunes sont fous... Mais, surtout, ils parlent français! Le haut gradé sort son fusil et le pointe sur les adolescents. Paniquée, Emma réagit et sort son iPhone. Elle cherche dans sa bibliothèque et appuie sur le premier livre qui apparaît. Il porte sur l'évolution des dinosaures. Elle appuie sur l'écran, et l'environnement change autour d'eux.

Ils se retrouvent dans de hautes herbes, entourés d'arbres immenses. Des insectes gros comme des balles de baseball volent autour de leur tête. Au loin, on aperçoit des volcans en éruption. Emma et Michael sont subjugués. Ils n'ont pas le temps de réagir qu'une mâchoire de tricératops arrache une poignée d'herbe juste devant eux. Emma a un haut-le-cœur. Michael est fasciné par l'animal. Il sort donc du bosquet pour aller découvrir



le monde. Il prend la main d'Emma et l'aide à sortir des buissons. Ils marchent côte à côte. Emma est inquiète :

« Il y a peut-être des tyrannosaures. »

Pour changer l'ambiance, Michael désigne un autre dinosaure herbivore qui broute, tout près. Ils s'en approchent et prennent un égoportrait avec l'animal. Lorsqu'ils retournent l'appareil pour observer la photo, ils aperçoivent, en arrière-plan, derrière le brontosauve, un t-rex qui s'apprête à lui sauter dessus pour le manger. Lorsque les deux amis se retournent, ils voient le tyrannosaure qui tient l'autre dinosaure dans sa gueule. Il le décapite. Du sang gicle. Emma crie en même temps qu'un autre cri retentit au-dessus d'eux. Une aile gigantesque et des griffes immenses les frôlent : un ptérodactyle a essayé de s'emparer d'eux ! Emma est paralysée par la peur. Michael la saisit par les épaules et l'entraîne avec lui. Ils se sauvent, poursuivis par le dinosaure volant.

Les deux adolescents trouvent l'entrée d'une petite grotte et s'y réfugient. Reprenant son souffle, Emma sort rapidement son téléphone. Cette fois-ci, ils prendront leur temps pour bien choisir leur prochaine destination. Michael pointe un livre à la couverture colorée et a un sourire en coin lorsqu'il demande à Emma :

— *Est-ce que c'est un livre de contes de fées ?*

La vision du livre rend Michael nerveux. Son visage devient rouge, des gouttes de sueur coulent le long de ses tempes et ses mains tremblent... Emma lui demande s'il a peur d'ouvrir l'application. Michael bredouille :

— *Bien oui, mais là...*

Il appuie sur l'écran. Le monde autour d'eux change de nouveau. Les parois des cavernes disparaissent, et les amis se retrouvent au milieu d'une forêt majestueuse avec des fées



qui volent autour d'eux. On entend une musique joyeuse jouée par des flûtes. Une famille d'écureuils danse une farandole à leurs pieds. Emma regarde la cime des arbres, trop haute pour qu'elle puisse en apercevoir le sommet, et murmure, ravie :

« *Que c'est beau!* »

Par réflexe et par joie, elle agrippe son ami par le bras.

Une voix grave retentit dans le ciel, qui dit :

« Il était une fois un petit cochon qui s'appelait Porky... »

Au même moment, un porcelet apparaît devant les deux amis et dit, d'une voix vraiment aiguë et énervante :

— *Bonjour, je suis un cochon et je m'appelle Porky!*

Il se penche pour faire un salut et dit :

— *Bienvenue dans la forêt enchantée! Permettez-moi d'être votre guide!*

Michael et Emma sont hésitants, mais décident tout de même de suivre l'animal étrange.

Les trois compagnons se mettent à marcher. Autour d'eux, des créatures fantastiques et des animaux dotés de la parole circulent en ne tenant pas compte d'eux. Soudain, une chanson retentit qui glace le sang de Michael. Sept nains apparaissent, avec des pelles et des pioches sur les épaules, des bonnets sur la tête, faisant une danse vraiment étrange en même temps qu'ils chantent.

Emma est vraiment heureuse et curieuse, alors que Michael est terrifié. Emma se demande ce qui lui arrive. Elle se rapproche de son ami et dépose délicatement sa main sur son épaule. Elle lui demande avec douceur :



— Qu'est-ce que tu as?

— J'ai toujours été terrifié par les nains de Blanche-Neige! J'ai été victime d'intimidation à l'école élémentaire parce que je chantais leur chanson, tu te souviens?

Emma dépose tendrement sa tête sur l'épaule de son ami.

Dans le ciel passe une sorcière volant sur son balai. En apercevant Emma, la sorcière croit reconnaître Blanche-Neige. Elle plonge aussitôt vers le sol en poussant un rire terrifiant. Elle sort une baguette magique de sa vieille tunique et jette un sort à Emma en la frôlant. Emma a tout juste le temps de se pencher, mais elle se sent immédiatement toute chaude à l'intérieur et perd l'équilibre.

Michael la rattrape juste à temps. Emma peut voir tout le courage revenu dans les yeux de son ami.

Porky bombe alors le torse et pousse un cri retentissant, un mélange de cri d'éléphant et de mitraille, qui pourrait ressembler à un dauphin malade. Aussitôt, on entend des milliers de pieds frappant le sol et se rapprochant, comme si tous les animaux de la forêt accouraient à son cri.

Michael se tourne vers Emma et constate qu'elle a l'air vraiment très faible. Elle n'a pas la force de faire face à la sorcière. Michael décide donc de changer d'histoire. Il prend le téléphone et choisit un autre livre qui a des robots sur sa page couverture. Il appuie dessus et se retrouve dans un monde du futur... aux commandes d'une voiture volante! Il évite de justesse un ado qui faisait du *hoverboard* devant lui.

Michael regarde Emma et constate qu'elle commence à pâlir... Emma commence à disparaître! Michael lâche le volant pour enserrer son amie en lui demandant ce qu'elle a, et la voiture dévie largement de sa route. Michael réagit à temps. Secouée,



Emma regarde autour d'elle et dit qu'elle reconnaît cet univers, c'est la fin d'un roman qu'elle a beaucoup aimé. Elle ajoute :

**« Si tu regardes au loin devant nous,
tu verras apparaître un grand portail
en chrome. Lorsque la voiture
va y arriver, l'histoire sera terminée... »**

Au moment où elle dit cela, ses jambes commencent à disparaître. Michael trouve que c'est une histoire vraiment pourrie et décide qu'il veut changer de livre. Mais, lorsqu'il prend le iPhone, il voit que la pile est morte. Il essaie alors d'arrêter l'auto, mais les commandes ne répondent plus. Michael panique. Il est triste. Il lâche le volant et serre Emma dans ses bras. Cette fois, la voiture poursuit son chemin. Rien ne peut plus l'arrêter désormais...

Michael murmure à l'oreille d'Emma :

— *Je ne veux pas te quitter...*

Emma répond :

— *Je ne veux pas te quitter non plus...*

Elle verse une larme. Elle lève une main pour caresser le visage de Michael, mais ses doigts sont devenus transparents.

La voiture poursuit son chemin...

Michael se penche vers Emma et l'embrasse. Il dit, des sanglots dans la voix :

— *Ne pars pas, tu vas me manquer, je vais toujours t'aimer...*



La voix d'Emma est à peine audible :

— *Moi aussi... Pourquoi on ne se l'est pas dit plus tôt?*

La voiture franchit le portail.

Emma disparaît.

Michael se retrouve instantanément au Best Buy, en perte d'équilibre. Il regarde autour de lui, en état de choc, mêlé dans ses émotions. Il a beau regarder partout, Emma n'est pas là. Son réflexe est de se précipiter sur le iPad et de l'allumer. Il cherche dans la bibliothèque et trouve le livre qu'il venait de choisir. Il voit l'image d'Emma en page couverture. Michael appuie sur l'écran et fait défiler les pages jusqu'à ce qu'il aperçoive soudain le prénom d'Emma dans le livre!

Au désespoir, il glisse son doigt sur la phrase où apparaît le prénom d'Emma et murmure :

— *Pourquoi n'es-tu pas ici avec moi?*

À sa grande stupéfaction, il voit la phrase suivante changer :

— *Mais je suis toujours ici...*

Michael croit qu'il hallucine. Il essuie ses yeux, mais la phrase demeure la même. Il bredouille :

— *Est-ce vraiment toi?*

Michael voit la phrase changer de nouveau pour former la réplique suivante :

— *Tu pourras toujours me trouver dans les livres que l'on a visités ensemble...*

Michael saisit le iPad et le serre contre son cœur.



La vie enterrée



Écrit par les élèves de la classe de M^{mes} Alexandra Labelle et Jennifer Gervais

École secondaire catholique Marie-Rivier, Kingston

Auteur mentor : David Homel

Raphaël se lève tôt. Il se regarde dans le miroir et voit ses cheveux brun pâle et ses muscles. Il se dit :

« *Wow! Je suis musclé et je me trouve beau!* »

Il sursaute en entendant sa mère crier.

« **C'EST LE TEMPS DE DÉJEUNER!** »

Alors, il se peigne un peu les cheveux, s'habille avec un jeans et un t-shirt noir, et descend au foyer qu'il partage avec d'autres. C'est là qu'ils reçoivent leur repas trois fois par jour. Lorsqu'il arrive au foyer, il voit tous ses voisins d'appartement assis à la table, prêts à déjeuner. Selon les règles du bunker, toutes les personnes du même appartement doivent manger ensemble en même temps. En s'asseyant à sa place, Raphaël pense aux explications de sa mère. Il a entendu l'histoire plusieurs fois. Une guerre mondiale nucléaire intercontinentale avait éclaté pour une raison que Raphaël n'a jamais comprise. Après le déjeuner, il passe sa journée à travailler comme livreur de nourriture. Il doit aller à chaque appartement pour livrer une boîte de nourriture qui contient suffisamment d'aliments pour les repas quotidiens. Lorsque tout est fini, il a du temps libre jusqu'au souper. Il décide d'aller voir sa mère pour lui demander si elle a besoin de quelque chose. Elle commence à vieillir.



Raphaël trouve sa mère, Hélène, dans sa chambre. Il sent que quelque chose ne va pas.

— *Qu'est-ce qu'il y a, Maman? demande Raphaël.*

— *Je ne me sens pas bien, je crois que je suis malade, répond Hélène.*

— *Ne t'inquiète pas, je vais chercher le médecin! dit Raphaël, qui sort de la chambre.*

Raphaël cherche le médecin de la communauté pour enquêter sur la maladie qu'a contractée sa mère. Le docteur examine Hélène et conclut qu'elle a une forme de tuberculose.

Cette maladie affecte les poumons d'une personne qui souffre d'un changement négatif dans l'oxygène qu'elle respire. Elle aurait des symptômes de fatigue, du sang dans la toux, de la fièvre et un système immunitaire affaibli. L'air du bunker n'est pas aussi pur que celui sur la terre. Voilà pourquoi ceux qui sont nés sur la terre peuvent contracter cette maladie. Les seules personnes immunisées sont celles nées sous la terre, Raphaël compris, car ils n'ont respiré que l'air du bunker.

— *Est-ce qu'on peut guérir de cette maladie? demande Raphaël.*

Le docteur réfléchit.

— *Je crois qu'il existe un médicament, mais je ne suis pas sûr. Tu devras faire des recherches, car j'ai d'autres patients qui m'attendent.*

Raphaël ne s'attendait pas à cette réponse. Il pense que le médecin ne connaît même pas le médicament en question.



Raphaël se réveille en sursaut; il a fait un cauchemar où sa mère mourait. Il quitte le bunker et se dirige vers la bibliothèque



à accès restreint. Elle contient des livres et des documents ultrasecrets. Il voit une fille en train de lire. Tout de suite, il s'aperçoit que c'est Rae, la fille du chef.

Rae est une belle fille avec des cheveux noirs coiffés en deux tresses françaises. Elle porte des leggings noirs et une veste de cuir noir.

— *Beaucoup de noir, dit Raphaël à voix haute.*

— *Tu sais, tu n'as pas le droit d'être ici, l'accès à cette bibliothèque est restreint, dit-elle.*

— *Oui, mais ma mère est malade. Il faut trouver un remède, répond Raphaël.*

Raphaël regarde autour de lui : les étagères sont chargées de livres et, au centre de la salle, il y a une table énorme et élégante faite à la main de vieilles planches de bois.

— *Quel est le nom de la maladie pour laquelle tu cherches un remède? demande Rae.*

— *La tuberculose, répond Raphaël.*

Rae se lève et commence à regarder dans la section des T.

— *Voilà! dit Rae en prenant un petit livre brun.*

Aussitôt que Rae prend le livre, une alarme sonne.

« COURS! » crie Rae.

Les deux se mettent à courir, mais, dehors, deux gardes de sécurité leur bloquent le chemin. Rae lance le livre et le papier à Raphaël pour créer une diversion afin qu'il puisse s'enfuir au bunker.



Après deux longues heures à se cacher dans sa chambre, Raphaël entend frapper à la porte. C'est Rae. Il lui ouvre la porte.

— J'ai trouvé une feuille dans le livre, dit-il en la déposant sur la table. C'est une illustration de trois symboles : une clé, quatre tirets et un œil.

— Je reconnais la clé, je sais où il faut se rendre. On part demain à cinq heures, dit-elle.



— Selon les vieux livres de la bibliothèque, le tunnel comporte quatre portes dont les trois premières nécessitent une action particulière pour les ouvrir, explique Rae.

— Notre équipe peut compter sur mes muscles. Si l'on ne peut pas ouvrir les portes, je vais les sortir de leurs gonds, répond Raphaël, trop confiant et ignorant que ces portes sont faites de fer trempé.

Ensemble, ils traversent le couloir sombre. Le tunnel, fait de ciment et faiblement éclairé par des lumières blanches clignotantes, est rempli de poussière. Après plusieurs heures, ils arrivent à une porte de fer.

— Comment va-t-on passer cet obstacle? demande Rae.

— Regarde! Il y a un trou de serrure, dit Raphaël.

Comme par réflexe, il tente de prendre le collier de Rae auquel est attachée une clé.

— Eh! Qu'est-ce que tu fais? Redonne-moi ça! s'exclame Rae.

— Attends, je dois vérifier quelque chose.



Raphaël entre la clé dans la serrure qui n'a pas dû être utilisée depuis des décennies, car le grattement de la rouille résonne dans tout le tunnel. À la surprise des deux, la porte en fer s'ouvre lentement.

— *Tu l'as trouvée où, cette clé? demande Raphaël.*

— *Mes parents me l'ont donnée.*

Rae commence à tousser.

— *Est-ce que ça va? dit Raphaël, inquiet.*

— *Oui, ne t'inquiète pas. Continuons.*

Peu de temps après, le duo se trouve devant une autre porte solide.

— *Laisse-moi prendre ton collier de nouveau, dit Raphaël, pressé de continuer.*

— *Tu vas l'insérer où, cette clé, cette fois-ci?*

Raphaël examine la porte de près. En effet, la porte n'a pas de trou de serrure. À la place, il y a un clavier numérique. Raphaël sent le désespoir monter en lui.

Mais, il observe attentivement la clé, cherchant un indice, et en trouve un. Sur un des côtés de la clé, il y a une séquence de numéros : 4-0-7-5. Raphaël entre ces numéros sur le clavier numérique et, à sa grande surprise, la porte s'ouvre. Raphaël est stupéfait.

Il redonne la clé à Rae en la remerciant avant de poursuivre sa course.

« *Attends! s'exclame Rae. Laisse-moi le temps de faire une petite pause, je suis essoufflée et je dois reprendre mon souffle.* »



Après quelques minutes de respirations profondes et quelques toux, Rae est prête à continuer.

Raphaël monte les marches, Rae derrière lui. Il a une étrange sensation : la fin de l'aventure approche. Comme par magie, cette pensée se réalise. Encore une fois, une autre porte bloque leur passage. Cette fois, à la droite de la porte, il y a un analyseur et une inscription :

**Voici la porte qui mène à la mort.
Si vous pensiez que ce serait facile,
vous aviez tort.**

**Pour ouvrir la porte et ainsi
échapper aux deuils,
il vous le faudra le bon œil.**

— Je ne vais pas abandonner si facilement! Qu'elle mène à la mort ou pas, je vais franchir cette porte! affirme Raphaël en tournant son regard vers Rae. Voudrais-tu essayer? C'est toi qui as la clé qui nous a permis d'ouvrir les deux premières portes.

— D'accord.

Rae se place devant la caméra en fixant l'objectif. Après quelques secondes, un laser rouge analyse son œil, mais rien n'arrive.

— Je ne comprends pas pourquoi ça ne marche pas, dit Rae.

— Laisse-moi essayer.

Raphaël se met, à son tour, devant la caméra. Au lieu d'être rouge, le laser vire au vert, et la porte s'ouvre.



— *Merci beaucoup de ton aide, Rae. Je n'aurais pas pu le faire sans toi et...*

Avant qu'il puisse finir sa phrase, il se trouve en train d'embrasser Rae.

Après, il ne sait plus quoi dire.

— *On doit continuer à marcher. On n'a quand même pas tout notre temps.*

Rae marche vers ce qui semble être la dernière porte. Elle s'arrête.

— *Je ne me sens pas bien.*

Ses jambes fatiguées, elle tombe dans les bras de Raphaël.

— *Je suis malade. Les médecins me l'ont dit avant notre départ. Mais, je ne suis pas prête à mourir, chuchote Rae.*

— *Quoi? Mais, tu es née dans le bunker! s'étonne Raphaël.*

— *Non, je suis née une semaine avant l'évacuation de la communauté.*

Elle crache du sang, encore et encore, et s'évanouit. Il regarde la prochaine porte. Elle n'est pas loin, à quelques mètres seulement. Cette porte qui redonnera la vie à sa mère et à Rae est tellement proche. Il ne peut pas abandonner.

— *Je t'aime, Rae!*

Il la prend dans ses bras et la serre contre son cœur.

— *Bien, tout le travail que j'ai fait au gym sera finalement récompensé, se dit-il.*

Il regarde Rae et commence à courir vers la dernière porte en lui disant que tout va bien finir, qu'elle vivra, qu'il ne va pas la



laisser mourir. En courant, il sent des larmes couler sur ses joues. Enfin, il voit des escaliers en spirale et sait qu'il finira bientôt son aventure. Il a juste une idée en tête : sauver Rae, sa meilleure amie, l'amour de sa vie. Raphaël sourit et regarde vers Rae.

— *On y est, la porte est là!*

Il y arrive avec une dernière goutte d'espoir de guérison pour Rae et sa mère.

Il pense à elles et ressent une vague de soulagement. Il peut finalement sauver ses proches. Il saisit la poignée de la liberté et du bonheur. Il ouvre la porte tout doucement, plein d'espoir, mais devant ses yeux se trouve l'enfer.

La mort semble... inévitable.



Le survivant



Écrit par les élèves de la classe de M^{mes} Alexandra Labelle et Jennifer Gervais

École secondaire catholique Marie-Rivier, Kingston

Auteur mentor : David Homel

C'est la dernière journée de l'été, et tous les élèves attendent que l'école débute. Alex Miller, un garçon âgé de quinze ans, passe la dernière soirée de ses vacances dans son nouvel appartement avec son colocataire Fred afin de préparer la rentrée. Il fréquente l'école secondaire Libaly, dans une grande ville nommée Oulligan. C'est l'année 3968.



— Quand penses-tu que ta mère reviendra de son voyage d'affaires?

— Je ne sais pas, Fred, elle est partie depuis plusieurs mois... Peut-être qu'elle va faire une entrée fracassante! continue Alex d'un ton sarcastique.

— Ce serait très drôle si elle rentrait maintenant!

En pleine nuit, Fred reçoit un courriel de l'école : les cours sont annulés pour tout le mois suivant. Mais, il ne faudrait pas inquiéter son ami; il garde son souci pour lui.



« Fred, Fred, vite, réveille-toi! »

Fred répond d'un ton somnolent.

— Que veux-tu, Alex? Il est très tôt.

— On doit bientôt aller à l'école!

— J'ai reçu un courriel. Il n'y a pas d'école avant un mois!

— Je n'y crois pas. Comment est-ce possible que l'école soit annulée à la suite des vacances d'été? On devrait voir ce qui s'est passé.

Les amis se mettent en route vers l'école. Les rues sont abandonnées.

**« Mais, où est tout le monde? »
demande Alex.**

Fred hausse les épaules. Les deux garçons entrent dans l'école. Ils entendent un bruit qui provient de la salle des enseignants. Lorsqu'ils s'y rendent, les garçons aperçoivent une télé qui montre les nouvelles. Ils reconnaissent le célèbre journaliste Frank Heiner. Il raconte qu'un virus dangereux a envahi la ville.



Nommé COUBS, ce virus est transmis par des moustiques créés en laboratoire par des scientifiques. Si le moustique injecte ce virus à la victime, cette dernière mourra instantanément à la suite d'une insuffisance respiratoire. La pire nouvelle, c'est que les scientifiques n'ont pas encore découvert de remède. Les deux garçons sont en état de choc. Frank Heiner reprend :

« Mais, nous avons aussi une bonne nouvelle; nous avons découvert une communauté inconnue qui est immunisée contre le COUBS. Si vous voulez survivre, vous devrez traverser les épreuves de la forêt de Sbouc pour y entrer. »

À cet instant, la télé s'éteint.

Les garçons décident de partir vers la forêt...



Une fois arrivés, les garçons voient une pancarte « La communauté inconnue », avec une flèche qui pointe vers le cœur de la forêt. Ils décident donc de suivre le petit chemin qui semble s'étendre interminablement dans la forêt. Après deux longues heures de marche, le chemin s'arrête, et ils trouvent une grotte dont ils ne voient pas le fond. Ils tombent sur un petit groupe de survivants qui essaient aussi de trouver la communauté. Le groupe est composé de Bonas, un grand gars musclé d'environ dix-huit ans, d'Arielle, une fille aux cheveux blonds et aux yeux bleus de quatorze ans, et de Sofia, qui se cache le visage dans son capuchon. Le groupe a allumé un feu et il les accueille chaleureusement. Puisque la nuit approche, les garçons décident de dormir dans cette grotte.

Tard dans la nuit, Alex se réveille, car il entend un bruit suspect. Effrayé, il cherche refuge plus loin dans la grotte. Quelques minutes plus tard, tout le groupe est réveillé. Alertés par le



cri d'Alex, les membres du groupe décident de courir à sa rescousse, mais ils disparaissent tous dans un trou au fond de la grotte. Alex tombe sur une masse de petits objets mous, mais à cause du noir, il ne se rend pas compte qu'il est tombé sur un tas de moustiques endormis. Les moustiques, sentant sa présence, se réveillent et commencent à le piquer partout où sa peau est exposée. Ils s'attaquent à tout le groupe. Après plusieurs douloureuses minutes passées à essayer de sortir de la grotte, ils en trouvent finalement l'issue. Alex et Fred se hâtent de quitter l'enfer des moustiques. Soudainement, les yeux de Fred deviennent vitreux; il tombe par terre. Alex se précipite aux côtés de son ami qui essaie de respirer. Fred se tortille comme un poisson hors de l'eau. Au grand désespoir d'Alex, Fred se fige et devient blanc comme un fantôme. Les yeux d'Alex sont remplis de larmes; pour lui, tout se passe au ralenti. Un jour, tout est normal, l'autre jour, il perd son meilleur ami. Il enterre son ami et couvre son tombeau de fleurs. Les deux amis s'endorment, mais l'un d'eux dormira pour toujours.



Alex se réveille et commence à marcher. Il veut échapper au virus qui a tué son meilleur ami. Il faut qu'il trouve la sortie de cette immense forêt au beau milieu de nulle part. Il essaie de comprendre les événements de la grotte. Il était là, avec Fred, Bonas, Sofia et Arielle, enfermés et entourés de milliers de moustiques qui n'avaient qu'une envie, soit leur transmettre le COUBS. Il a vu Fred, Bonas et Sofia se faire sauvagement attaquer. Ensuite, il a mis des fleurs sur le tombeau de Fred et a enterré Bonas et Sofia. Malgré ça, quelque chose lui échappait.

**« Je me suis fait piquer,
moi aussi. Pourquoi je ne ressens rien? »**



**Pourquoi je ne suis pas mort?
Fred, Bonas et Sofia sont morts!
Alors, qu'est-ce que j'ai de différent? »**

Il se souvient d'un commentaire entendu dans la grotte :

« Il y a des gens qui sont naturellement immunisés contre le COUBS. Eux, lorsqu'ils se font piquer, ils ne ressentent rien. Ces gens-là ont de la chance. »

C'est à cet instant précis qu'il comprend.

« Je ne peux pas le croire, pense Alex. Je suis immunisé contre le COUBS depuis le début! Et je ne le savais même pas. Mais Fred, pense-t-il en gémissant, n'était pas immunisé. Maintenant, il est mort. Au moins, j'ai encore une amie, Arielle. Elle doit être immunisée... »



Cette épreuve a soudé Alex et Arielle. Ils courent le plus vite possible en ne se souciant pas des moustiques autour d'eux. Ils savent qu'ils sont immunisés, que rien ne pourrait les empêcher de sortir de la forêt. Du moins, c'est ce qu'ils croyaient. Arielle se fait piquer, mais n'y prête pas attention, pensant que le virus ne l'arrêtera pas. Mais, elle a tort. Ils voient la fin de la forêt lorsque, soudainement, Arielle tombe au sol, ne pouvant plus bouger, comme Fred, Sofia et Bonas. Elle vient de mourir. Alex a peur; en larmes, il court jusqu'à la sortie de la forêt.

**« J'étais le seul à être immunisé
contre ce virus », pense-t-il.**

Il voit d'autres gens et se dirige vers eux.



- Où sont vos groupes? demande-t-il.
- Ils sont morts. Toi aussi, tes coéquipiers t'ont abandonné? lui répond l'autre.
- Comment le sais-tu?
- Je crois, dit un garçon d'une vingtaine d'années, que nous sommes sélectionnés. Nous sommes ceux qui vont vivre dans la communauté...

Une fille de quinze ans continue.

- Sinon, je ne crois pas que l'on aurait pu sortir de la forêt. C'est la forêt interminable.
- C'est quoi, ça?
- Tu n'as jamais entendu parler de cette forêt, aussi appelée Sbouc?
- Non.
- Tu ne peux pas en sortir, reprend le premier garçon, sauf si tu es immunisé contre le COUBS. Donc, ça paraît interminable pour une personne non immunisée.
- Il faudrait que l'on se présente. Moi, je suis Laura Labelle, dit la fille d'une quinzaine d'années.
- Enchanté. Moi, c'est Alex Miller.



Alex et ses nouveaux amis commencent à marcher et finissent par tomber sur un vieil homme.

- Bienvenue, les jeunes!
- Merci, répond Alex, mais qui êtes-vous et où sommes-nous?
- Vous êtes dans la communauté inconnue, et je suis le préposé à l'accueil aux personnes immunisées, ceux qui ont réussi à sortir de la forêt interminable.
- Quoi? Alors, les épreuves étaient faites pour ne garder que les personnes immunisées?



— Oui, répond l'homme calmement.

— MAIS, VOUS RENDEZ-VOUS COMPTE? hurle Alex. Vous avez tué une cinquantaine d'enfants! Tout le monde voulait venir ici pour être protégé contre ce moustique, et vous, vous avez décidé de garder dans votre communauté les personnes immunisées seulement. Pourquoi?

— C'est simple : nous voulons une communauté parfaite.

Alex se met à courir le plus vite possible, ne sachant même pas où il va. Cela n'a pas d'importance, il a besoin d'être loin de cet homme et loin de tout le monde. Laura finit par le trouver et s'assoit à côté de lui.

— Je ne veux plus être dans cette communauté qui tue presque tout le monde, continue Alex, découragé.

— Je sais ce que tu peux ressentir, poursuit Laura, puisque c'est ta...

— Puisque c'est ma quoi? demande Alex, étonné.

— Viens, il faut que je te montre quelque chose.

Ils se lèvent et marchent dix minutes avant de s'arrêter devant un grand bâtiment.

— Ce que je dois te montrer est à l'intérieur, dit-elle.

Le bâtiment ressemble à une grande bibliothèque. Laura s'arrête devant un grand panneau où sont écrits des centaines de noms. Des noms de personnes importantes qui ont été ou qui sont dans la communauté. Elle en indique un.

— C'est bien ta mère, non?

Il lit le nom. N'en croyant pas ses yeux, il essaie de rester calme.

— Pauline Miller, créatrice du COUBS, c'est ma mère. Comment as-tu...



— Je suis tombée sur ce bâtiment en te cherchant, pensant que tu étais là. Je suis entrée, et cette pancarte a retenu mon attention. J'ai vu le nom de famille Miller, et ça m'a fait penser à toi. Elle a créé le COUBS! termine Laura, stupéfaite.

Alex se met à réfléchir.

— C'est à cause d'elle que le COUBS existe, c'est à cause d'elle que Fred est... qu'il est mort. Comment a-t-elle pu...

— C'était un accident! s'écrie le vieil homme, derrière lui. C'est une expérience qui a mal tourné, et elle est morte à la suite de cet incident, tuée par le COUBS.

— C'était quoi, l'expérience?

— Ta mère, Pauline Miller, essayait de créer la communauté parfaite. Elle a à moitié réussi, mais le COUBS l'a tuée avant qu'elle ait pu nommer ce lieu. C'est la raison pour laquelle il s'appelle

La communauté inconnue.

— Est-ce que ça va, Alex? demande Laura.

— Oui, je réfléchis, mais, ne t'inquiète pas pour moi.

— Que vas-tu faire? Rester dans la communauté et essayer de mieux connaître ta mère? Ou partir et oublier qu'elle était là?

— Je vais rester. Il faut que j'en apprenne plus sur le COUBS. Et sur ma mère.



Seconde chance



Écrit par les élèves de la classe de M^{mes} Alexandra Labelle et Jennifer Gervais

École secondaire catholique Marie-Rivier, Kingston

Auteur mentor : David Homel

Jade se réveille en sueur sur sa couchette. L'obscurité, les quatre murs qui lui donnent une impression d'écrasement. Elle met quelques secondes à se rappeler où elle est; dans une prison à sécurité maximale, sur la planète Hérés. Cette planète sur laquelle les êtres humains se sont établis à cause de la pollution...



Retournons au vingt-huitième siècle lorsque les êtres humains ont dû évacuer la Terre à cause de la pollution qui a rendu la planète inhabitable. Donc, tous les ancêtres des habitants d'Hérès ont embarqué dans un vaisseau spatial en direction de cette nouvelle planète. Au cours des années suivantes, la civilisation d'Hérès a évolué, puis, quelques siècles plus tard, elle est devenue la planète que nous connaissons maintenant.

Jade entend les ronflements de ses codétenus dans les cellules voisines et se remémore la raison pour laquelle elle est là; elle a exprimé à voix haute, en compagnie de deux de ses amis, Elia et Adrien, une pensée négative à l'égard du gouvernement. Elle essaie de calmer les battements de son cœur. Soudainement, elle se souvient de quelque chose et a des frissons dans le dos : son exécution est planifiée pour ce jour-là



— Finalement, dit le, je vous ai choisis pour une mission sur Terre. Vous devez me ramener un Terrien vivant.

— Pourquoi? demande Jade.

— Le Gouvernement nous a donné des ordres : on doit vérifier si la Terre est de nouveau habitable. On a besoin de gens qui pourront l'explorer, mais elle est trop dangereuse pour que l'on envoie un robot ou un bon astronaute, répond le Général.

— Pourquoi moi, je voudrais aller mourir sur une autre planète? demande Jade.

— Vous allez pouvoir sortir de la prison si vous m'amenez un être vivant venant de la Terre. Jade, Adrien et Elia réfléchissent à la proposition.



— J'accepte, dit Adrien. J'aime mieux aller sur Terre que passer ma vie en prison.

— Si Adrien y va, j'y vais aussi, répond Elia.

Jade est d'accord aussi.

— Parfait! s'écrie le Général.

Les gardes amènent les trois prisonniers dans la salle où se trouve la fusée...



Arrivés sur Terre, ils remarquent des traces de pas similaires à celles des personnes sur Hérès. Ils décident de les suivre. Après quelques heures, ils aperçoivent une petite cabane en bois. Ils s'en rapprochent et observent la créature vivant dans la cabane. Les trois amis se regardent et se disent que, demain, ils vont explorer les lieux pour trouver d'autres créatures lorsqu'il fera noir. Le lendemain, dès que l'obscurité est tombée, ils voient une lueur dans le ciel. C'est la lumière de tout un village de Terriens. Les trois amis se dirigent vers les cabanes. C'est le moment rêvé pour capturer des Terriens. Ils entrent dans une cabane pour mettre la main sur une de ces créatures et remplir leur mission. Les Terriens ont l'air inoffensifs, mais, dès qu'ils tentent d'en capturer un, ce dernier se débat, et les trois explorateurs d'Hérès se retrouvent captifs à leur tour.



« TRANQUILLE! »
crie un gardien de prison.

Jade se réveille et se rend compte qu'elle est somnambule et qu'elle a frappé le gardien. Elle comprend que tous les trois sont dans une prison au nord du village des êtres humains. Ses



amis et elle, comparativement aux autres prisonniers, reçoivent une attention très spéciale : deux fois plus de gardiens les surveillent, car ils savent qu'ils viennent de la planète d'Hérès, lieu réputé pour son agressivité.

Soudain, un grand homme à la peau basanée et aux cheveux noirs entre dans la cellule.

— *Bonjour, Hérésienne, dit-il à Jade. Je m'appelle Marcou et je suis le gouverneur de cette planète. J'ai décidé de vous donner une seconde chance à vos amis et vous. Nous sommes comme ça, ici, nous savons pardonner. Vous pouvez accepter notre façon de vivre, et les portes de la prison s'ouvriront pour vous.*

Jade s'aventure dans la nuit avec Elia et Adrien. Autour d'eux, ils voient des choses qu'ils n'avaient jamais vues auparavant. Des lumières qui brillent intensément, des tables pleines de nourriture, de boissons et de gâteries. Il y avait aussi des habitants qui sautaient au rythme de la musique. Sur Terre, cette activité s'appelle *danser*. Jade, Elia et Adrien ressentent une étrange sensation qu'ils n'avaient jamais ressentie auparavant... la liberté!



— *Je suis fier que vous ayez accepté mon invitation, dit Marcou.*

Adrien court vers la table où se trouve la nourriture, car il a très faim. Elia rejoint les êtres humains sur la piste de danse et Jade va boire et manger tout en réfléchissant à leur mission sur cette planète. Elle commence à douter de ses propres actions. Un peu plus tard, Marcou s'approche d'elle, devant la table où les plats sont déjà entamés.

— *C'est quoi, cet événement? demande Jade.*



— Nous appelons ça une fête, répond Marcou.

Jade réfléchit.

— Sur ma planète, on ne sait pas faire de célébrations.

— Mais ici, c'est la Terre, pas Hérès. Nous fêtons lorsqu'il y a une bonne raison.

— Quelle raison?

— Votre arrivée.

Jade prend une décision; elle retourne au vaisseau où un message l'attend sur l'écran du moniteur. Il y a eu un appel d'Hérès. Jade remarque alors la caméra de surveillance. Elle l'oriente dans l'autre sens pour surveiller les surveillants.



Aujourd'hui, c'est la journée où Jade, Elia et Adrien doivent retourner sur Hérès avec les Terriens capturés. Ils se rendent au centre du village où est posé leur vaisseau. Les Terriens leur ont donné assez de nourriture pour qu'ils retournent sur leur planète sans avoir trop faim. De plus, ils ont rempli le vaisseau d'essence pour le voyage.

— Revenez quand vous voulez. Vous serez toujours les bienvenus, dit Marcou.

Tout de suite après, Jade appelle le Général.

— Oui? Ah! mes trois prisonniers préférés! Êtes-vous sur le chemin du retour?

— Nous nous préparons à partir.

— Les gardiens vont vous amener chez moi lorsque vous arriverez.



Le Général raccroche. Ils démarrent le vaisseau et font semblant de décoller en direction de la planète Hérès....



— *Wow! ça, c'était une bonne idée! s'exclame Adrien.*

— *Oui, le pilote automatique est super! ajoute Elia.*

La note qu'elle a laissée dans le vaisseau est aussi une idée fantastique :

Je suis la dernière en vie. Elia et Adrien sont morts, et je suis en train de mourir aussi.

La pollution est si grave que tout le monde ici est mort. J'ai contracté une maladie très contagieuse et mortelle. Je mourrai avant de rentrer sur Hérès. Ne venez pas, c'est trop dangereux.

Merci, Jade.



Quelques jours plus tard, le Général reçoit la note. Les prisonniers d'Hérès sont finalement libres sur Terre.

Toute la ville se tient autour du vaisseau qui vient d'atterrir sur Hérès. Tout le monde attend que la porte s'ouvre pour voir les Terriens. Le Général s'avance et ouvre la porte. Ce que voient les gens les rend perplexes.

« *Le vaisseau est vide, déclare le Général. Jade, Elia et Adrien sont malheureusement morts. J'ai trouvé cette note qui dit que la pollution est trop grave, que Jade ne pourra pas revenir. Personne n'y échappe. On ne peut pas retourner sur Terre.* »





— La note a été bien faite, non? dit Jade. Ils vont croire que nous sommes tous morts.

Les trois restés sur Terre regardent la scène à partir de la caméra que Jade avait réorientée pour voir ce qui se passerait avec le gouvernement d'Hérès.

— Très bien faite. Ils ne viendront pas nous chercher et n'enverront pas d'autres gens à notre recherche, dit Elia. Ils croient vraiment que nous sommes tous morts!

Jade ajoute :

**« Mais, nous ne sommes pas morts,
nous sommes libres! »**



Le portail qui a changé le monde



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Léa Corriveau
École secondaire catholique Saint-Frère-André, Toronto
Auteur mentor : David Homel

Alors, les enfants, voici comment j'ai rencontré votre grand-
mère. Cette histoire a eu lieu il y a 45 ans....



C'était l'année 2075.

Je regardais ma montre. Il était 6 h 45 du matin. Dans quelques heures, Ernest et moi allions embarquer dans l'avion en direction des îles Fidji. Le SSE (Service secret d'Europe) nous envoyait en mission.

Pour un petit résumé, si vous ne le saviez pas déjà, les États-Unis n'avaient plus de métaux. Ils avaient tout gaspillé pour fabriquer la plus grande navette spatiale de la NASA. Ils voulaient donc voler les métaux des autres pays.

Notre mission était de capturer Kanye East et de l'amener en prison. C'était le président des États-Unis, et c'est lui qui avait eu l'idée de construire un portail qui aspirerait tous les bateaux en métal et les transporterait aux États-Unis. Le SSE avait découvert ce portail il y a quelques semaines, mais les autres pays ne savaient pas qu'il existait. Le portail était situé aux îles Fidji. Celui-ci prenait le métal et le transférait au moyen d'un autre portail en Californie où une équipe spécialisée le récupérait. Cette opération avait tué des milliers de personnes sur les bateaux, car les constructeurs avaient installé le portail au milieu du Pacifique.

Les États-Unis avaient déjà reçu 180 000 tonnes de métaux depuis trois ans, soit depuis le début de l'opération. D'autres personnes avaient essayé de les arrêter, mais elles n'avaient pas l'équipement pour traverser le portail. Si l'on traversait le portail sans le bon équipement, on mourait. Mais, le SSE avait tout le matériel requis.

Ernest et moi sommes arrivés aux îles Fidji pour enquêter. Pendant notre première nuit, à 22 h 45, la température était



très humide, et il faisait complètement noir. Nous sommes allés manger une petite bouchée, puis, soudainement, une voiture a commencé à nous talonner. Nous nous sommes mis à courir, mais il était évident que nous ne pourrions pas nous échapper à pied. Alors, nous nous sommes cachés dans une allée derrière des appartements. Étant donné que nous n'étions pas originaires des îles Fidji, nous nous sommes vite perdus.

Ce qui est arrivé quelques secondes plus tard m'a laissé seul sur cette mission. On a tiré sur Ernest... Il est mort! Je suis tombé par terre en pleurant. C'était mon meilleur ami.

Par la suite, le chef Perry m'a appelé à mon hôtel.

— *Mike, je t'envoie Elizabeth Johnson comme renfort. Tu te souviens d'elle?*

— *Quoi? Je t'ai dit que je ne voulais pas de renfort. Ernest vient de mourir, et j'ai besoin de rester seul pour...*

— *Écoute-moi bien, Mike. Elizabeth est une agente spéciale, elle a été entraînée au judo, au taekwondo, au kung-fu, au karaté...*

— *D'accord, j'ai compris, mais je n'ai pas besoin de partenaire!*

— *Elle est déjà en route. Je ne peux pas lui demander de faire demi-tour. C'est trop tard, fiston.*

Le lendemain, je devais aller la chercher à l'aéroport. C'était une femme très belle, aux cheveux bruns et aux yeux bleus. J'ai tout de suite su que l'on aurait une bonne relation. Elle était spéciale, toujours de très bonne humeur, généreuse. C'était, bien sûr, votre grand-mère.

Le lendemain, je me suis levé après avoir entendu quelqu'un cogner à la porte. J'ai ouvert, mais personne n'était là; il n'y avait qu'une enveloppe par terre. Je l'ai ramassée et j'ai lu le message à l'intérieur : « Venez au Café du paradis ce soir,



à 20 h. » Vers 20 h, Elizabeth et moi sommes entrés au café. Mais, en pénétrant dans la salle, nous nous sommes vite rendu compte que c'était un piège. Nous avons tenté de sortir. Tout à coup, Elizabeth s'est trompée de bouton, et une flèche a volé vers nous. Elle nous a manqués de peu!

«*Regarde attentivement, cette fois*», ai-je dit à Elizabeth.

Nous avons découvert plusieurs boutons; il fallait choisir le bouton qui correspondait à l'ouverture de la porte de sortie, non pas un bouton qui pouvait nous tuer. Elizabeth a choisi un bouton rouge en espérant que c'était celui qui déverrouillait la porte de sortie – nous étions sains et saufs!

Au cours de cette soirée, nous avons élaboré un plan. Nous avons décidé de changer d'hôtel pour l'auberge sous l'océan. De là, nous ferions notre assaut final : nous allions sortir de l'hôtel par la porte du plongeon. Puis, nous nagerions jusqu'au portail, nous placerions une charge explosive au fond, qui aurait comme effet de ralentir le portail pour qu'il perde sa vitesse et sa puissance. Après, Elizabeth attacherait une corde à mon pied, puis l'autre bout de la corde serait attaché à un bloc de métal pour que je ne m'envole pas. Par la suite, je me dirigerais vers la boîte de contrôle située à l'entrée du portail. Comme j'étais technicien avant de devenir agent du SSE, je briserais la boîte et j'arrêterais le portail en déconnectant les câbles – espérons que ça fonctionne!

Des mois de préparations pour ce jour-là! Nous avons pris la sortie du plongeon. Nous avons commencé à nager vers le portail et, déjà, on sentait l'eau qui poussait contre nous. Une grande résistance. Mais, nous avons continué à avancer à travers les poissons multicolores. Près du portail, il y avait de moins en moins de poissons, jusqu'à leur disparition totale. Le portail s'est dressé devant nous, une énorme vague d'eau, très



puissante, qui tournait à une vitesse incroyable. Nous nous en approchions...

Elizabeth a attaché la corde à mon pied et je me suis précipité vers la boîte. Lorsque j'y suis arrivé, j'ai tenté de l'ouvrir à l'aide de mon couteau. Finalement, j'ai réussi et je me suis mis à couper les câbles. Soudainement, le portail s'est arrêté complètement. Elizabeth et moi avons brisé la boîte, et la charge a arrêté le courant.

Nous sommes retournés à l'hôtel et avons appelé le SSE pour lui transmettre la bonne nouvelle!

Le lendemain, nous sommes rentrés en avion vers la Grande-Bretagne. Le SSE nous a récompensés, grandement...

Cela fait 45 ans que Kanye East est en prison.

Nous avons décidé d'abandonner notre emploi d'espion pour le SSE. Il nous a bien récompensés, et nous sommes devenus millionnaires. Ce ne sont pas tous les espions qui sont traités de cette manière; alors, réussissez bien vos études, les enfants. Un jour, si vous devenez millionnaires comme nous, vous raconterez votre histoire à vos petits-enfants. Et voilà l'histoire de ma rencontre avec votre grand-mère!



De l'autre côté



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Henriette Tebit
École secondaire catholique Sainte-Famille, Mississauga
Auteur mentor : David Homel

Prologue

Je me rappelle lorsque mon pays, l'Australie, était calme, normal et en paix... jusqu'au matin du 3 avril 2005, lorsqu'une alarme perçante m'a réveillée. Je suis sortie de mon lit avec une grosse angoisse. Lorsque je suis descendue, tous les enfants de l'orphelinat étaient en pleurs. M^{me} Desjardins, la propriétaire, est sortie de la cuisine en robe de chambre. Elle a dit :

«Ne vous inquiétez pas, les enfants, nous sommes en sécurité, ici. Je vous protégerai.»

À sept ans, j'étais encore très mêlée et j'ai demandé ce qui se passait. Elle m'a dit que le gouvernement était tombé sur des extraterrestres à quelques kilomètres de notre ville. Depuis ce jour, elle n'a jamais plus été la même...

Chapitre 1

Aujourd'hui, c'est le 9 décembre 2015, et j'ai 17 ans. Je vais à l'école secondaire et je termine ma dernière année d'études dans quelques mois. J'ai un meilleur ami, Jacob Dunn. Nous nous sommes rencontrés en première secondaire. Il était dans mon cours de biologie, et nous ne nous sommes pas



séparés depuis. Nous pensons tous les deux que notre ville nous protège trop et qu'il n'y a pas assez d'action. Elle est ennuyeuse à cause de ce mur, le « mur de protection », comme ils l'appellent, qui nous protège des extraterrestres qui peuvent à tout moment nous attaquer. Jacob et moi pensons que tout cela n'est qu'une excuse pour nous protéger de quelque chose de plus gros, un plus grand secret que seuls les membres du gouvernement connaissent. Nous nous sommes juré de trouver ce qu'il y a de l'autre côté du mur.

Chapitre 2

Nous avons conçu un plan. Nous allons nous présenter au bal de Noël, monter sur scène et poser beaucoup de questions à propos du mur et de ce qui existe au-delà. Si tout fonctionne, nous devrions, en moins d'une semaine, sortir de la ville comme punition. Le bal commence à 18 h. Jacob et moi y allons dans sa voiture. Alors que nous arrivons à mi-chemin, Jacob me demande :

— *Es-tu sûre de vouloir faire ça?*

— *Cent pour cent certaine! je lui réponds. Tu sais que je veux le faire depuis plusieurs années. Je suis tellement excitée!*

Jacob a garé sa voiture dans le stationnement presque plein.

«Alors, allons-y!»

Nous sommes entrés dans la grande salle où avait lieu le bal. J'ai regardé dans la salle et j'ai vu le maire, assis sur son siège officiel, comme d'habitude. Jacob et moi, nous nous sommes discrètement faulés dans la foule et avons fait notre chemin jusqu'à la scène. Une fois là-haut, j'ai pris le microphone.



« Bonjour, tout le monde! »

La musique s'est arrêtée, et tous les yeux se sont fixés sur Jacob et moi. Le maire n'avait pas l'air très content.

— *J'aimerais avoir votre attention deux minutes. Jacob Dunn et moi, Summer Woods, sommes ici pour vous parler du mur.*

Jacob a alors pris le microphone à son tour.

— *Nous pensons que le gouvernement et le maire de cette ville ont construit le mur pour nous protéger de quelque chose, mais de quoi? Des extraterrestres? Nous pensons que...*

— *C'est ignoble! s'écrie le maire. N'écoutez pas ces enfants; de toute évidence, ils ne savent pas de quoi ils parlent.*

Le personnel de la sécurité du maire nous a sortis de la scène et nous a mis dans une cellule pour la nuit. Le lendemain matin, nous serons expulsés de la ville pour une période de cinq jours.

Chapitre 3

Jacob et moi étions à la porte du mur. Nous avons tous les deux un sac rempli de nourriture, une couverture et de l'eau, des provisions qui devraient durer cinq jours.

«*Les enfants, c'est le temps de partir, dit le maire. Je veux que vous compreniez que cela n'est pas une punition, c'est une leçon que vous allez apprendre. Soyez prudents et faites attention aux extraterrestres.*»

Jacob et moi avons pris une grande respiration et avons disparu de l'autre côté du mur.



Cela faisait dix minutes que nous marchions dans un brouillard violet. Tout à coup, j'ai entendu un bruit qui venait du ciel. Un bruit aigu et répétitif. J'ai soudainement eu la sensation d'être soulevée vers le ciel! J'ai regardé mes pieds, et ils ne touchaient plus le sol! Jacob me regardait comme si j'étais folle. Puis, il a commencé à se soulever, lui aussi! Nous étions tout d'un coup tous les deux dans un vaisseau spatial, entourés d'extraterrestres!.

Chapitre 4

— Bonjour, nous sommes venus de l'univers et nous avons atterri sur la Terre, dit un des extraterrestres. Il avait l'air d'être le chef, car c'était le seul à avoir du violet autour d'un œil.

— Bonjour, dit Jacob, intimidé. Je suis Jacob Dunn et elle, Summer Woods. «

— Nous sommes les extraterrestres du lointain, nous ne voulons aucun pétrin, répond le chef.

— Alors, vous êtes gentils?

— Nous sommes les plus sympathiques de notre espèce, et les seuls à n'avoir qu'une tête, dit un autre.

Ils étaient à peu près une dizaine, ils avaient chacun trois yeux rouges, mais le chef en avait un violet.

— Pourquoi nous avez-vous capturés? demande Jacob.

— Nous sommes ici pour vous observer, pas pour vous capturer. Nous n'avons jamais vu personne comme vous, donc nous sommes excités de vous découvrir.

— LANGAGE! crie le chef. Si ça ne rime pas, ça ne se dit pas!

— Oui, chef, désolé, chef!

— Attendez! Pourquoi devez-vous parler avec des rimes?



— *C'est une coutume de notre planète; même si tu penses qu'elle est bête, la règle est de parler uniquement en rimes ou de ne pas parler du tout.*

— *Où nous amenez-vous exactement? demande Jacob.*

— *Nous vous amenons à notre laboratoire...*

Nous ne comprenions pas, mais nous n'avons rien dit pour ne pas les brusquer. Quelques minutes plus tard, le vaisseau a atterri. La bande d'extraterrestres nous a conduits dans un laboratoire où il y avait beaucoup d'autres extraterrestres, des petits comme des grands, des vieux comme des jeunes. Ils nous ont laissés dans une salle avec un extraterrestre de notre âge. Son nom était Bloop. Il nous a expliqué que son espèce avait été expulsée de leur planète et forcée d'atterrir sur Terre, car il n'y avait plus d'essence dans leurs vaisseaux. Ils devaient rester une ou deux nuits, mais ils ont tellement aimé cette planète qu'ils ont décidé de s'installer ici. Je lui ai dit que notre ville avait été très bouleversée de leur visite et qu'elle avait construit un mur pour se protéger. Il m'a fait comprendre que la seule raison pour laquelle ils sont allés près de notre ville, c'était pour chercher de l'essence. Je me suis rendu compte que tout avait été un gros malentendu depuis le début.

Chapitre 5

J'ai demandé à Bloop s'il voulait rencontrer des êtres humains. Il a accepté sans hésiter.

**«Oui, bien sûr!
Je voudrais bien aller
de l'autre côté de ce mur.
Je serai sage, et
vous ne le regretterez pas!»**



Nous avons élaboré un plan pour prouver aux habitants de la ville que les extraterrestres n'étaient pas féroces. Nous allons mettre Bloop dans le grand sac de Jacob pour le transporter jusque chez nous. Ensuite, pendant un souper, nous allons prouver à la ville que les extraterrestres étaient sympathiques.

Nous voilà à la cinquième journée. Nous sommes derrière la porte du mur. Bloop s'est glissé dans le sac de Jacob et, quelques secondes après, la porte s'est ouverte un tout petit peu.

— À trois, j'ouvre la porte en grand et vous courez à l'intérieur, dit le premier garde. On ne veut pas que des extraterrestres rentrent dans cette ville et nous tuent tous! Vous êtes prêts?

Un... deux... TROIS!

Nous courons à l'intérieur.

— Pour des raisons de sécurité, je dois regarder dans ton sac, dit un deuxième garde à Jacob.

— Humm... dit Jacob.

Il lui tend le sac et le garde l'ouvre. Il sort un cahier, une gomme à effacer et un crayon bleu.

— Très bien, mon grand.

Nous sommes partis.

— Qu'est-ce qu'il s'est passé? Où est Bloop?

— Je suis ici! répond Bloop. Je ne vous l'avais pas dit, mais je peux me transformer en objet. Il y avait un crayon dans ton sac, alors j'ai pris sa forme!

— Allons-y! Il faut être au souper communautaire avant tout le monde.



Chapitre 6

Au souper, Jacob me demande :

- Es-tu sûre que c'est une bonne idée, Summer?
- Ne t'inquiète pas, il faut bien que les habitants de notre ville et les extraterrestres fassent la paix, non?
- Oui, bien sûr, mais je ne sais pas si notre approche est la bonne. Qu'est-ce qui va arriver s'ils nous envoient de l'autre côté du mur pour de bon?
- S'ils nous envoient là-bas, ce n'est pas si grave, on sait ce qu'il y a de l'autre côté du mur. Arrête de stresser, tout va bien se passer!

Tout à coup, on entend le maire :

«Merci à tous d'être venus!»

Jacob et moi nous sommes regardés; nous savions tous les deux que c'était le temps d'aller sur scène.

— Bonjour, tout le monde! j'ai dit. Je voulais vous parler d'un problème qui existe dans cette ville depuis que je suis une petite fille. Comme vous le savez, le maire a fait construire un mur autour de notre ville pour nous protéger des méchants extraterrestres... Eh bien, il y a quelques jours, on nous a envoyés, mon ami Jacob et moi, de l'autre côté du mur comme punition. Au début, nous étions sûrs que les extraterrestres n'existaient pas, mais nous avons eu tort. C'est vrai... il y a des extraterrestres de l'autre côté de ce mur... Mais, ils sont très gentils!

La salle me regardait. J'étais un peu nerveuse, mais je devais convaincre tout le monde que les extraterrestres étaient gentils.



— Ils sont accueillants, généreux et amusants! Ils parlent en rimes, et je sais que ce n'est pas normal dans une ville comme la nôtre, mais je pense que la discrimination contre eux doit arrêter! Pour vous montrer qu'ils sont gentils, j'ai amené un ami que je me suis fait derrière le mur.

Je regarde le maire et je vois la colère dans ses yeux.

— Alors, sans plus tarder... voici Bloop, mon ami extraterrestre!

Bloop sort du sac de Jacob en forme de crayon bleu.

— Bonjour, je suis ravi de vous rencontrer! dit-il.

— Son espèce peut se transformer en n'importe quelle forme, dis-je.

— Monsieur le maire, laissez-nous une chance.

Le maire y réfléchit. Il dit :

— OK, mais, s'ils font du mal à qui que ce soit, je vous envoie tous les deux de l'autre côté du mur pour toujours!

— Merci beaucoup, dit Bloop. Je ne suis pas féroce, je peux changer de forme, en dinosaure ou en os! Mon espèce ne vous veut pas de mal. Nous voulons la paix et l'amitié. S'il vous plaît, aidez-nous maintenant, en ouvrant ce mur pour que tout le monde soit content!

Il y a un moment de silence, puis tout le monde applaudit! Ils adoraient tous Bloop et voulaient que son espèce entre dans la ville. Même le maire!



L'enlèvement au cinéma



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Sylvie Bédard
École catholique Nouveau Regard, Cochrane
Auteure mentor : Elsie Suréna

C'était une journée très sombre. Les arbres étaient trempés, et le soleil était caché derrière de gros nuages noir et gris. Julia regarde son émission favorite *Policiers en action*. L'émission terminée, elle n'a plus rien à faire, donc elle appelle sa meilleure amie Andréa.

- Allô?
- Bonjour, Andréa! s'exclame Julia. Aimerais-tu venir à la maison?
- OK, pourrais-tu venir me chercher?
- D'accord, j'arrive dans 10 minutes!

Elles ne peuvent pas aller jouer dehors, car il pleut. Elles ont oublié leurs bottes de caoutchouc et leur parapluie, donc elles décident d'aller voir le film *Les cauchemars* au cinéma 6D. Julia et Andréa y vont, tout excitées. Les deux amies achètent du maïs soufflé et des boissons, et s'assoient dans la première rangée. Le film est à moitié fini lorsque Julia va aux toilettes, car elle a trop bu. Andréa commence à se poser des questions. Julia est partie depuis 30 minutes! Elle va vérifier aux toilettes, mais ne la trouve pas. Elle commence vraiment à s'inquiéter et appelle la police.

- Bonjour, dit Andréa.



— Bonjour, quel est votre problème? demande le policier.

**« Un enlèvement s'est
produit au cinéma 6D. »**

— On arrive tout de suite!

Une fois arrivés, les policiers bloquent les portes pour que personne ne quitte le cinéma. Ils interrogent tout le monde. Personne n'a vu Julia, donc ils décident d'aller regarder les caméras de surveillance, mais le propriétaire n'est pas là. Ils réussissent à allumer l'ordinateur et vérifient les caméras de sécurité autour des toilettes. Ils voient le propriétaire sur la plupart d'entre elles. Ils le cherchent, mais ne le trouvent nulle part. Andréa est curieuse. Elle décide d'aller voir aux toilettes, et quelque chose attire son attention. Il y a une ouverture au plafond. Lorsqu'elle entre dans la petite ouverture, elle se trouve dans une petite pièce et voit quelqu'un.

**« POLICIERS! JE PENSE QUE JE L'AI
TROUVÉ! »** crie Andréa.

— OK, on arrive!

Lorsque les policiers entrent par l'ouverture, ils sont surpris de voir le propriétaire qui a l'air méfiant.

**« QUE FAIS-TU ICI?
METS TES MAINS DERRIÈRE
TA TÊTE ET NE BOUGE PAS! »**
crie un policier.

— Hum, je faisais juste, hum... je cherchais des grains pour le maïs soufflé, répond en hésitant le propriétaire.



Les policiers lui mettent des menottes et l'interrogent :

— Connais-tu une petite fille qui s'appelle Julia?

— Hum... non, mon nom est Bob et je suis le propriétaire de ce cinéma et.... hum, je ne connais personne qui s'appelle Julia, répond Bob en tremblant.

— Nous sommes des policiers. Sur les caméras de surveillance, tu étais en train de courir partout et tu étais très suspect. Je te donne une autre chance de dire la vérité, sinon je t'emmène au poste.

— Je dis la vérité, je ne la connais pas! dit Bob.

— D'accord, tu peux partir, dit le policier.

Il lui enlève les menottes, et Bob sort de la petite salle en courant. Les policiers et Andréa discutent entre eux.

— Si le propriétaire n'a pas kidnappé Julia, qui l'a fait? demande Andréa.

— Moi aussi, je me le demande. Avons-nous cherché dans chaque partie du cinéma?

— Hum.... on a cherché dans le grenier, le bureau, derrière le comptoir, aux toilettes...

— Ah! Allons voir dans la salle du grand écran. Il faut chercher partout.

La police et Andréa vont dans la salle, mais ils ne la trouvent pas. Andréa commence à se décourager. Elle s'accote contre l'écran. À sa grande surprise, elle tombe dans un petit passage. Elle fait signe à la police une fois de plus. Le passage est sombre, et l'on dirait qu'il a été creusé avec une pelle. Rendus au bout, ils trouvent Julia, attachée. Lorsqu'ils la détachent, Andréa lui saute dans les bras.

— Je t'ai cherchée partout!

— Attends! Je dois parler aux policiers sur-le-champ! s'écrie Julia.



— D'accord.

— Julia, où étais-tu? demande l'un des policiers.

Julia leur explique ce qui lui est arrivé.

— Je me suis fait kidnapper!

— Par qui?

— Par le propriétaire. Je ne connais pas son nom, mais il m'a kidnappée, dit Julia.

— Ah! Bob, le propriétaire. Je savais que je faisais une erreur en le laissant partir.

— Il faut le retrouver! dit-elle.

Lorsque les policiers se rendent chez Bob, ils se font dire qu'il est parti dans un autre pays et qu'ils ne pourront probablement plus l'arrêter. La police fait savoir aux gens qu'elle cherche un criminel, appelé Bob Lafleur, qui avait enlevé une jeune fille.

Un mois plus tard

« Dring! Dring! »

— Oui, allô!

— Andréa et Julia?

— Oui, c'est nous.

— C'est la police. On a retrouvé un homme qui s'appelle Bob Lafleur en Chine, et il a affirmé qu'il venait d'ici. Nous croyons qu'il s'agit de l'homme qui a kidnappé Julia le mois passé.

— D'accord, on arrive tout de suite.

Une fois arrivées, les filles reconnaissent Bob.



— BOB! Pourquoi m'as-tu enlevée? Je n'ai jamais rien fait de mal et, maintenant, tu vas aller en prison à cause de tes actions.

— Je ne voulais pas! J'ai été forcé! Quelqu'un m'a dit qu'on allait me donner de l'argent si je le faisais. Vu que je suis pauvre, je ne pouvais pas refuser la chance d'avoir une vie meilleure.

— Qui était-ce? demande la police

— Je n'ai jamais su son nom, mais il avait l'air d'un homme assez jeune quand même.

— Cela ne nous aide vraiment pas. Il y a des millions de suspects possibles. Emmenez-le!

« NOOOOON! »

Les policiers et Bob montent dans le véhicule de police en direction de la prison.

— Pensez-vous que d'autres personnes vont essayer de me kidnapper maintenant? demande Julia.

— Non. Tu es en sécurité avec nous, répond l'un des policiers.

— OK, merci. Rentrons maintenant.

Bob va en prison pour une période de 10 mois en attendant son jugement à la cour.

Andréa et Julia n'oublieront jamais cette incroyable mésaventure!



Mes Jumpers ont été volés!



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Sylvie Bédard
École catholique Nouveau Regard, Cochrane
Auteure mentor : Elsie Suréna

Durant l'année 2045, Cameron Walker jouait sa partie de basketball professionnel contre les Raptors à l'aréna Pintoile. Le match était presque terminé avec un pointage de 120-90 pour les Bulldogs. Justin Brhimp adore les Bulldogs, surtout Cameron Walker, le numéro 14. Justin aimerait tellement jouer comme Cameron. Il est son inspiration et, aussi, son meilleur ami! L'amoureuse robotique de Cameron, Amanda, l'encourage.

— *Go, Cameron! s'exclame Amanda.*

Le match se termine 200-125 pour les Bulldogs.

Amanda est secrètement amoureuse de Justin Brhimp depuis longtemps. Elle est programmée pour rester avec Cameron, mais elle a quand même des sentiments pour Justin.

L'après-midi suivant, Justin, Cameron, Amanda et Julie, l'amoureuse de Justin, vont dîner au restaurant. Justin et Amanda sont arrivés très tard; Cameron et Julie n'étaient plus là. Ils ne savaient pas qu'ils étaient en retard, donc ils étaient inquiets. Ils les appellent parce qu'ils ne sont jamais arrivés au dîner, mais ils ne répondent pas. Cameron se rend chez lui avec Julie et continue d'appeler les deux autres.



- *Où sont-ils? demande Julie.*
— *Je ne sais pas, répond Cameron.*

Cameron remarque qu'il a un match de basketball à 17 h 30, et il est 16 h 20. Il devait être là une heure à l'avance. Cameron se dépêche d'organiser toutes ses affaires. Il ne trouve pas ses souliers spéciaux. Il est bouleversé.

- *Quoi, comment? Si je vais à mon match sans ces souliers, on va perdre.*

Cameron se rend à l'aréna Pintoile sans aucune confiance en lui. Il pense qu'il doit quand même jouer pour son équipe. Il court au vestiaire.

Entre-temps, Julie essaie de retrouver Amanda et Justin. Après 30 minutes, elle les retrouve et leur demande où ils étaient.

Cameron et son équipe se préparent avant le match. Il a peur : sans ses Jumpers, il ne peut pas bien jouer. Il est finalement 17 h 30, le match commence. Julie et Amanda discutent entre elles, Julie pose plusieurs questions.

Les Bulldogs perdent 38-88.

Ils se sont fait écraser.

— *Restez après le match, je veux vous parler, dit l'entraîneur Génier. Les gars, c'était terrible. Charlie, bonnes passes, mais reste concentré. Martin, bonne défense. Walker, je ne t'ai jamais vu jouer aussi mal; tu devrais être mon meilleur joueur.*

— *Excusez-moi, c'est parce que mes Jumpers ont été volés.*

— *Appelle donc les policiers, suggère l'entraîneur Génier.*

— *C'est déjà fait, ils cherchent des indices.*



Le matin suivant

Toc! Toc! Toc!

- Qui est là?
- C'est nous, les enquêteurs.
- OK! Entrez.
- Bonjour, monsieur Walker, nous sommes ici concernant la disparation de vos Jumpers.

Les policiers regardent autour d'eux et trouvent quelques indices. La nuit précédente, Cameron est resté chez un ami pour ne pas effacer des traces par accident. Il est revenu ce matin.

- Sergent, regardez, je pense que j'ai trouvé quelque chose!
- Oui? C'est quoi?
- Ici, sur le lit de Cameron. Il y a des photos de Cameron et d'Amanda ensemble, mais elles sont déchirées. On dirait que le coupable n'aime pas Cameron! Qui n'aime pas le vrai de vrai Cameron Walker?
- C'est peut-être vrai, mais ne lâche pas! répond le sergent.
- OK, je m'excuse.

Finalement, les enquêteurs trouvent des traces de pas, mais elles sont très effacées. Ce sont des traces de talons hauts et de sneakers.

Ils commencent à soupçonner certaines personnes.

- C'est peut-être Amanda parce qu'elle a disparu avant le dîner. Elle est peut-être allée se changer, disent les policiers.



— Oui, sauf que ça peut aussi être Justin parce qu'il n'est pas venu au dîner non plus, remarque le sergent.

— Même si Julie était au dîner, elle aurait pu les voler aussi, dit un autre policier.

Les policiers continuent à investiguer. Ils regardent partout et ne trouvent rien. Ils doivent résoudre ce crime!

— Officier Royer, nous pensons avoir trouvé tous les indices, dit le chef Lamarche.

— Non, continuez pour en trouver davantage, répond l'officier.

— Oui, mais, le chef Lamarche et moi, nous avons cherché partout dans la ville, dit le détective Moreau.

— OK, répond Royer.

Plus tard, cette même journée, à l'aréna...

— OK, les boys! Aujourd'hui, on va jouer de notre mieux! Même si l'on perd, on ne se décourage pas.

— Oui, l'entraîneur a raison, répond Charles Blais.

— Allez, montrez maintenant qui sont les meilleurs! s'exclame l'entraîneur Génier.

— Oui, mais qu'est-ce qui arrivera si l'on perd? demande Martin Jetté.

— Oh! Oh! il ne faut pas commencer du mauvais pied!

Le match commence, c'est les Bulldogs contre les Dinos.

**« ALLONS-Y, LES BOYS!
ON POUSSE TRÈS FORT! »
crie Guy Génier.**

Et voilà! un pointage de 103-60 pour les Bulldogs!



— *Les gars, on ne doit pas perdre! On y va à 120 %!*

En reprenant le match, ils commencent à perdre. Le match finit avec un pointage de 115-120 pour les Dinos. Les gars sont découragés, c'est la raison pour laquelle ils ont perdu.

Au vestiaire, l'entraîneur Génier leur parle.

— *Les gars, on n'a pas bien joué. Cameron, c'est à cause de toi que l'on a perdu, car tu ne passais pas le ballon aux autres joueurs de ton équipe. À partir de maintenant, je ne veux plus te revoir à l'entraînement ni aux matchs pendant une semaine.*

— *OK, coach. Mais, quand je passais le ballon à Charles ou à Martin, ils me le redonnaient. C'est comme s'ils ne voulaient pas l'avoir.*

La détective Moreau parle aux suspects les uns après les autres. Mais, personne ne dit la vérité, sauf Julie. Elle explique qu'elle est allée au restaurant avec Cameron et qu'Amanda et Justin ne sont pas venus au dîner. Cameron n'avait plus le choix : il a reprogrammé Amanda pour qu'elle dise la vérité. Amanda avoue tout : elle a volé les souliers avec Justin, dont elle était amoureuse. Après la confession d'Amanda, Cameron décide d'arrêter son programme.

— *Je m'excuse, Amanda, mais tu as causé beaucoup de problèmes. Tu m'as même fait perdre deux matchs de basketball.*

— *Je sais et je me sens très mal à cause de cela. Tu me pardonnes, s'il te plaît?*

— *Non, à cause de toi, l'entraîneur Génier était fâché contre moi. C'est pour cela que je vais fermer ton programme pour toujours.*

— *OK, je m'excuse. Au revoir, pour toujours.*



- Tu vas aller en prison en attendant ton jugement, disent les policiers à Justin.
- Ce n'était pas seulement moi, c'était Amanda aussi.
- Oui, on le sait.

Justin a redonné les souliers à Cameron. Julie et Cameron discutent ensemble. Ils parlent longtemps de Justin et d'Amanda. Cameron dit à Julie qu'il a fermé le programme d'Amanda et a mis le robot dans le sous-sol.

- Es-tu correct? réplique Julie
- Oui, je suis heureux, mais, en même temps, je suis triste, répond Cameron.
- Veux-tu dîner avec moi?
- OK, on devrait aller manger à la pizzeria St. John.
- Tu es génial, Cameron!
- OK, on y va!

Après le dîner, ils retournent chez Cameron.

- Pourrais-tu aider Justin à devenir un joueur de basketball professionnel comme toi? lui demande Julie.
- D'accord, je crois que c'est une très bonne idée d'aider Justin. Je vais le lui proposer lorsqu'il sortira de prison. Je vais l'entraîner chaque mardi et chaque jeudi s'il est d'accord.

Quelques mois passent...

Justin sort de prison et va chez Cameron.

- Tu me pardonnes? Je voulais seulement essayer tes souliers. Je... Je...



— Je sais que tu aimerais être comme moi. C'est la raison pour laquelle je t'ai acheté une paire de Jumpers. Je te pardonne.

— Non, je ne peux pas l'accepter. J'ai volé tes souliers et, maintenant, tu me donnes une paire?

— Oui.

Des années passent...

Justin est maintenant un joueur de basketball professionnel grâce à la paire de Jumpers que lui a donnée Cameron. Depuis qu'il s'exerce tous les mardis et jeudis avec Cameron, il est devenu célèbre. Ils sont aussi restés amis.

**« QUI A VOLÉ MES JUMPERS? »
crie furieusement Justin.**



La crise de la surpopulation



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Marie-Lyne Gratton
École élémentaire et secondaire publique L'Académie de la
Seigneurie, Casselman
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

Nous avons le bonheur de vous présenter la nouvelle première ministre du Canada, Clara Jessica Clarkson.



« Bonjour! Je vous remercie beaucoup de votre accueil. Cela a été une élection excitante et fantastique. J'aimerais profiter de ce moment pour remercier le gouvernement canadien et tous les citoyens du Canada. J'ai hâte de travailler avec vous pour assurer la sécurité et la solidarité de notre pays. Maintenant, nous allons commencer à apporter des changements à son fonctionnement. Nous allons combattre les maladies dévastatrices qui font tant de victimes, les guerres qui nous menacent et, surtout, le problème de la surpopulation. Je vous promets que nous atteindrons tous nos buts et que, jamais, je ne vous laisserai tomber. »

La première ministre prête serment.

Deux mois plus tard

Le plan de la première ministre du Canada ne va déjà pas très bien. Deux mois après son assermentation, elle commence déjà à éprouver des difficultés à tenir ses promesses électorales. Elle a dit qu'elle résoudrait le problème de la surpopulation canadienne, qu'elle travaillerait à combattre des maladies et qu'elle prendrait des mesures pour arrêter les guerres. Il est clair qu'elle n'arrivera pas à tenir ses promesses. Elle ne se rend même pas compte qu'elle n'aide pas le pays. La Chambre des communes et elle se réunissent pour discuter des problèmes dont elle a hérité après son élection. Elle a promis aux gens de grands changements, mais ses tentatives n'ont mené à rien. La première ministre convoque ses ministres dans le but de trouver des solutions qui vont satisfaire le peuple. Ils discutent longuement.



Quelques jours plus tard, on annonce que le Parlement siégera jusqu'à très tard le soir. Il y a beaucoup d'insatisfaction. La première ministre fait son entrée.

— *Soyez prêts pour l'entrée de la première ministre du Canada...*

Un silence plane au parlement pendant qu'elle s'installe. Le ministre de l'Environnement commence à discuter des problèmes qu'il entrevoit quant à l'environnement.

— *Qu'est-ce qu'on va faire à propos de la pollution de l'air? Avec tous les gens sans travail? Notre plan ne fonctionne pas!*

— *Tous les nouveaux arrivants vont devoir attendre des années pour avoir leur citoyenneté. La liste en compte des millions, ajoute le ministre de l'Immigration.*

— *Ne me dites pas que vous avez oublié que nous n'avons pas le budget pour construire plus d'hôpitaux pour soigner notre population malade! s'exclame le ministre de la Santé.*

— *Les salaires des immigrants sont les plus bas depuis les six dernières années, dit le ministre du Travail.*

— *SILENCE! crie la première ministre Clarkson, irritée.*

Les ministres arrêtent de parler et la regardent.

La première ministre Clarkson décide de proposer sa solution concernant la surpopulation au Canada. Ce dossier traîne depuis une dizaine d'années déjà. Le prédécesseur de M^{me} Clarkson avait décidé d'accepter des millions d'habitants de l'Éthiopie, car ils vivaient une catastrophe naturelle qui avait causé des problèmes partout sur le continent africain. Cela est devenu un mouvement historique, car ça a été le plus grand nombre d'immigrants qu'un pays a accepté de recevoir.



Le 29 novembre 2076, la première ministre dévoile qu'elle présenterait sous peu son plan d'action aux Canadiens pour régler le problème de la surpopulation. Son idée est de déporter un certain nombre de personnes de différentes familles vers d'autres pays. Aussitôt son annonce terminée, les gens rassemblés la bombardent de questions, mais elle décide de quitter la salle et de sortir du parlement pour se rendre à un endroit secret, sécuritaire et privé. Elle juge important de présenter un discours en direct à la télé nationale du Canada dans un endroit isolé afin de veiller à sa propre sécurité.

« Bonjour, chers concitoyens canadiens! Je suis votre première ministre. C'est un honneur pour moi de vous présenter un changement extrême qui se fera dans notre beau pays, le Canada. Nous ferons ce changement parce que nous sommes en état de crise et qu'il est temps de prendre les moyens nécessaires pour régler ce fléau. Aujourd'hui, j'ai fait l'annonce de la déportation des derniers arrivés au Canada vers certains pays qui acceptent encore des émigrants. Merci de votre attention. J'ai vraiment hâte que notre pays soit libéré de ce problème et qu'il redevienne le meilleur! »

Le plan est maintenant connu de tous, et elle commence à mettre en place son plan pour déporter les gens vers d'autres pays. Les pays ci-après accepteront des émigrants : la Libye, le Mali et le Zimbabwe.

Après l'annonce à la Chambre des communes, la première ministre planifie les dates de déportation et décide du processus afin de bien faire le travail. Avec les membres de son cabinet, elle décide de procéder à la déportation par bateau, et les dates choisies sont les 27 et 28 décembre 2076. Elle passe le mot à la Chambre des communes, même s'il y a des protestations de milliers de gens, planifiées par des



organismes professionnels. Des célébrités et des gens de haut niveau encouragent les manifestations et planifient même d'y d'aller, eux aussi. Même si la première ministre est épuisée, elle ne peut accepter cela de son gouvernement. Elle décide immédiatement d'organiser une réunion d'urgence du Cabinet et de montrer du doigt les ministres récalcitrants :

Ministre de l'Environnement, Léo Jacob Finley

Ministre de l'Immigration, Léonard François Thomas

Ministre de la Construction, Noah Philippe Renaud

Ministre de la Sécurité, Henry John Benson

— *Je vous demande votre démission immédiatement! Vous n'avez pas été loyaux et n'avez pas respecté mes directives. Je nommerai des ministres qui ne me ralentiront pas dans mes projets.*

Les ministres se regardent, et le ministre de l'Immigration réplique :

— *Vous allez échouer sans nous!*

Les ministres quittent le cabinet, fâchés et frustrés, en tournant le dos à la première ministre Clarkson.

Le 7 décembre 2076, les manifestations commencent. Les citoyens du Canada n'apprécient pas la décision du gouvernement. Ils trouvent cela absolument ridicule et inhumain. Ils n'acceptent pas de voir leur beau pays, jadis riche et respecté partout dans le monde, devenir un Canada troublé par des problèmes de santé, d'économie et de guerre. Le Canada a beaucoup changé : le drapeau canadien n'est plus le même, les gens sont transformés, les lois aussi, et tout est différent. Les citoyens organisent des manifestations partout, étant donné que la démocratie existe toujours. Le Canada possède la démocratie la plus forte au monde. C'est un pays de diversité et de droits de la personne envié de tous.



Les citoyens trouvent que le gouvernement ne respecte plus cela. À Ottawa, des millions de gens manifestent. La ville est saccagée, et il y a des feux partout. La première ministre ferme les frontières. Le pays entier est en colère. Elle organise une rencontre avec son cabinet pour discuter d'un nouveau plan. La diffusion de cette nouvelle se fera devant la foule, sur une estrade sécurisée par des milliers de gardes armés.

« Bonjour, concitoyens du Canada! Aujourd'hui, il est de mon devoir et de ma responsabilité d'être avec vous en ces temps sombres. Nous faisons face à une période très troublée, et le pays traverse une crise horrible. Ce comportement doit cesser. Aujourd'hui, des millions de personnes sont devant moi pour protester, mais des émeutes éclatent partout au pays, et c'est inacceptable. Nous ne pouvons pas tolérer cela. Nous devons nous unir et arrêter la destruction. Aujourd'hui, je vous présente un nouveau plan qui est en plein développement. C'est très novateur et futuriste. Je vous demande un mois de paix pour vous prouver que cela fonctionnera. Je suis en train de faire construire un établissement sous-marin dans la baie d'Hudson qui pourra accueillir un million de familles. Il n'y aura plus de déportation si cette solution connaît du succès. La colonie sous l'eau remplacera l'autre projet. Des détails vous seront fournis très bientôt. Canadiennes et Canadiens, soyez calmes, et unissons-nous! »

La semaine suivante, des familles sont choisies pour faire une visite exploratoire des lieux. C'est le coup de foudre général. Chaque famille revient de sous l'eau avec un grand sourire. Tout est beau, et les citoyens réagissent bien à cette décision. Toutefois, le problème de nourriture perdure, malgré le fait que les promesses électorales commencent à devenir réalité. Donc, les gens déménagent dans leur nouveau logis



sous l'eau. Même la première ministre a accepté d'y passer quelques semaines. Cela fait en sorte qu'on découvre que de la nourriture pourrait être produite sous l'eau dans une autre phase du projet.

M^{me} Clarkson a réussi à faire ce que le Canada attendait d'elle pour survivre. Mais, il y a encore beaucoup à faire.

En rouvrant les frontières et en utilisant le potentiel sous-marin, elle croit avoir réglé les problèmes les plus urgents. Peu de temps après, tout redevient calme. On fait le ménage des villes et des édifices pour que les gens puissent travailler. Le gouvernement continue d'envoyer des gens sous l'eau, et toutes les promesses électorales faites commencent peu à peu à se réaliser. Le peuple canadien apprécie le travail du gouvernement afin que le pays redevienne ce qu'il était auparavant.

La première ministre publie une note destinée au peuple :

Chers citoyens,

Le monde nous regarde et nous envie. La nouvelle technologie pour créer des villes sous-marines est très recherchée partout dans le monde. Cela fera la fierté de toutes les Canadiennes et de tous les Canadiens. Nous avons résolu nos problèmes en étant créatifs et nous continuerons sur cette voie. Chers Canadiens, soyons forts et libres!



Le passage à l'enfer



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Marie-Lyne Gratton
École élémentaire et secondaire publique L'Académie de la
Seigneurie, Casselman

Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

En 2841, les oiseaux chantent, le ciel est bleu; bref, la vie est parfaite! Jusqu'au jour où Anthony, un jeune garçon de 15 ans, à la peau foncée, aux cheveux courts et châtain et aux yeux bleus se lance dans une aventure hors de l'ordinaire. Anthony, qui travaille au Tim Newtons, décide, à sa pause, de faire une promenade dans la forêt. Il adore les sciences, tout comme son père, et aime faire de nouvelles découvertes. C'est son passe-temps! Pendant sa marche, il découvre une trace de pas étrange qui le conduit à une nouvelle découverte : un éclairer extraterrestre descendu de son vaisseau en train d'examiner les alentours...



Quelques semaines auparavant, une intelligence artificielle nommée Siri avait envoyé un message intergalactique extraterrestre.

**La planète Terre convient aux besoins
spécifiques de la vie des extraterrestres :
des déserts, des arbres et de l'eau.
La Terre a tout cela, et bien d'autres
ressources naturelles,
en plus d'un climat tempéré.**



Cela avait attiré rapidement l'attention des extraterrestres, car ils avaient besoin de tous ces éléments pour vivre, sans un élément de plus, ni un de moins. Ces derniers commencent à envahir secrètement la Terre petit à petit, éparpillés autour du globe. Ils espèrent pouvoir prendre une forme humaine et explorer les connaissances des êtres humains sur les extraterrestres et leur présence sur cette planète. Les extraterrestres veulent aussi évaluer la valeur des ressources naturelles de la Terre. Les ressources doivent être suffisantes pour de multiples vaisseaux. C'est le cas, et ces mêmes ressources doivent durer.



Anthony fait son travail de serveur comme tous les jours. Mais, aujourd'hui, il se trouve dans une situation assez étrange lorsqu'il est en train de nettoyer les toilettes. Il aperçoit de la vapeur sortir de l'urinoir et croit que c'est acidifié. À la suite de ses recherches sur les extraterrestres, il sait que cela est une preuve de leur existence. Il croit que le client qui est sorti des toilettes comme il entrait est un extraterrestre. Il demande donc congé à son patron et décide de suivre cette personne jusque chez elle au moyen de sa planche volante. Le client entre chez lui et repart dix minutes plus tard. Anthony décide d'entrer dans la maison de l'inconnu pour faire son enquête.

CRAC!

Antony, en chuchotant :

« Ah! Je n'arrête pas de faire du bruit à cause du vieux plancher qui craque. »

Antony ne voit rien qui pourrait confirmer sa théorie. Il se rend dans la chambre à coucher et aperçoit des cheveux sur l'oreiller du client. Il en prend quelques-uns, puis retourne rapidement au laboratoire en planche volante pour les examiner.



Il se dirige vers le laboratoire de son père et fait des tests d'ADN dans le but de confirmer que l'inconnu est un extraterrestre. Il se rend compte qu'il a trouvé la vérité et que c'est effectivement un extraterrestre déguisé en être humain. Il doit trouver d'autres cheveux et faire d'autres analyses afin de repérer ces intrus. S'il y en a un, il y en a sûrement d'autres! Mais, il y a un petit problème. Il ne sait pas où se trouvent les autres. Antony se souvient d'en avoir observé un très bizarre dans la forêt, il y a quelques jours. Il a très peur, mais décide d'aller voir si l'étrange créature s'y promène toujours. Il arrive rapidement à la forêt, mais ne voit ni ne trouve rien. Alors, il cherche avec sa planche volante dans le boisé qui est très noir, plein de brouillard et rempli de sons étranges. Il a très peur.

Tout à coup, il aperçoit une lumière derrière un arbre et s'en approche lentement. Anthony sait qu'il a trouvé un extraterrestre. L'étranger semble avoir peur, lui aussi. Ils se regardent, et cette étrange créature lui fait un gentil sourire. Il lui dit doucement en français :

— *Je m'appelle Moïse.*

Anthony s'approche doucement, puisqu'il ne sait pas comment va réagir l'étranger. Il lui demande :

— *Que fais-tu ici?*

— *Je viens envahir la Terre.*

— *Veux-tu de l'aide?*

— *Es-tu sérieux?*

— *Non, c'est une blague!*

— *Oh OK! Ha! ha! ha! ha! ha!*

— *Veux-tu m'aider à arrêter tes amis?*

— *Les autres extraterrestres ne sont pas mes amis. Ils veulent prendre toute votre planète sans rien vous laisser. Moi, je suis ici pour partager.*



— Alors, veux-tu m'aider à chasser ceux qui veulent nous envahir?

— On y va! Laisse-moi t'aider!

C'est alors qu'ils se rendent au laboratoire d'Anthony pour trouver un moyen d'arrêter les extraterrestres. Ils travaillent ensemble pendant des heures, mais n'ont pas encore trouvé la solution. Tout à coup, Anthony renverse son Coca-Cola. De son doigt, Moïse le touche et se rend compte qu'une réaction importante désintègre l'endroit de contact.

Anthony réagit immédiatement et dit :

— C'est la solution!

— Quoi?

« Le Coca-Cola! Ça désintègre les extraterrestres! »

— Tu as trouvé la solution! Mais moi, je dois faire attention!

— Il faut parler aux scientifiques militaires et leur communiquer notre découverte.

— Mais comment va-t-on leur parler?

— Mon père Michel en est un. Je peux l'appeler.

Moïse et Anthony rencontrent les scientifiques militaires et expliquent leur idée et leur constat.

Après avoir rencontré Moïse et Anthony, les militaires créent, à partir de leur idée, un propulseur géant au « cocalaser » surnommé *SPECTREUX 3000* pour repousser les vaisseaux extraterrestres qui arrivent de l'espace. Les OVNIS continuent d'avancer lentement vers la Terre.



Le message de Siri a un effet monstre. En une semaine, les extraterrestres se sont déjà installés à plusieurs endroits sur la planète. Pendant ce temps, le *SPECTREUX 3000* est mis au point. La fabrication a été difficile, mais, avec beaucoup d'effort, les scientifiques ont fini par créer une merveille électronique. Ils la placent vis-à-vis des vaisseaux extraterrestres et sont prêts à agir. Il ne manque que le feu vert du gouvernement. Le père d'Anthony s'occupe de communiquer avec le premier ministre du Canada!

— Êtes-vous certain de la réussite de votre invention? lui demande le premier ministre.

— Nous avons fait plusieurs essais en laboratoire et le *SPECTREUX 3000* a fonctionné à toutes les étapes du processus.

— Je vous donne ma permission. Bonne chance!

— Merci, nous passons immédiatement à l'action.

Michel communique avec son fils, qui est dans une forêt avec le *SPECTREUX 3000*. Il attendait le signal.

— Anthony, c'est le moment. À toi l'honneur d'activer la machine.

Lorsqu'Anthony s'apprête à activer le *SPECTREUX 3000*, il tape le code pour qu'il démarre et, sur l'écran, il est écrit, en grosses lettres rouges :

POURCENTAGE DE LA PILE À 0 %

Le « cocalaser » s'éteint, plus rien ne fonctionne.

— Que puis-je faire? Je crois que je dois consulter un des scientifiques militaires. Samuel Desrochers, il s'y connaît, et il saura m'aider.



Anthony saute sur sa moto volante et se dirige à toute vitesse en direction de la base militaire. Pendant qu'il conduit, un extraterrestre saute sur lui et jette Anthony sur la route céleste. Ce dernier se relève et pousse l'extraterrestre en reprenant le contrôle de sa moto volante. Lorsqu'il arrive à destination, il rencontre Samuel et lui demande comment réactiver la machine.

Le scientifique Samuel a déjà tout prévu. Ils échangent leurs idées, et Anthony lui dit :

— *On doit l'allumer avec un éclair qui a assez de Giga G (forme d'énergie super puissante).*

Samuel répond :

— *Apportez-lui le cerf-volant de métal. Il ne ratera pas sa cible avec celui-ci!*

Anthony, sur le cerf-volant, vogue à toute allure dans le ciel. Il l'oriente de façon que le soleil frappe le métal luisant et retourne la lumière vers sa machine. L'éclair arrive avec une puissance stupéfiante. Il y a tellement de Giga G qui alimentent le *SPECTREUX 3000* que le « cocalaser » désintègre presque tous les vaisseaux extraterrestres, et ceux n'ayant pas été touchés s'enfuient à toute vitesse.

Anthony est surpris que les extraterrestres partent si subitement. Il trouve des fragments de machines extraterrestres et les étudie longuement. Adulte, il crée ainsi de nouvelles formes de technologie ultra-avancées à partir de la technologie modifiée des extraterrestres. Il devient un scientifique célèbre en créant la voiture Apple (non commandée par Siri) et les avions téléguidés (de vrais avions sans pilote), puis en rendant possible la téléportation et en inventant les blocs télépathiques qui se transforment selon notre imagination.



Après l'incident, Moïse repart vers sa planète natale avec un vaisseau spatial qui avait été épargné. Le père d'Anthony prend sa retraite et profite de la vie. Plusieurs années plus tard, Anthony reçoit un message GalacticMail des extraterrestres disant qu'ils allaient revenir en 3450. Il avertit les services militaires qui se préparent à les accueillir. Les êtres humains ne seront plus en paix très longtemps... Dommage que cette époque soit terminée!



L'incident galactique



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Marie-Lyne Gratton
École élémentaire et secondaire publique L'Académie de la
Seigneurie, Casselman
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

Sur la planète Terre, en l'an 3125, Enzo et son ami Mathéo se préparent pour un voyage bien mérité. Ils ont travaillé très longtemps à modifier leurs machines et n'ont presque jamais pris de congé, car elles ne fonctionnaient jamais à leur pleine satisfaction. Les deux amis sont des agents spéciaux qui



travaillent avec le président de l'hémisphère Nord de la planète. Enzo est grand avec des cheveux bleus et des yeux argentés. Mathéo, plus petit, est fier de ses cheveux et de ses yeux noir cendré. En 3122, les gouvernements ont changé les frontières de la planète et, maintenant, elles ne forment plus des pays, mais des sections bien organisées.

Enzo et Mathéo préparent leur voyage vers une dimension appelée Aquar. Enzo n'a jamais visité cette planète, mais est impatient d'y être. Il a fait des recherches sur cette dimension, et il paraît qu'elle est très belle et qu'elle reçoit beaucoup de touristes virtuels. Le ciel sur Aquar est bleu avec des taches vertes, contrairement à notre planète : la Terre est devenue toute brune et polluée. Mais, c'est grâce à cela que la téléportation existe. Enzo veut partir en voyage depuis longtemps et, finalement, le grand jour arrive. Il sera accompagné de son meilleur ami.

— *Mathéo, as-tu fini de préparer tes bagages? On part très tôt demain! s'exclame Enzo avec enthousiasme.*

— *Oui, j'ai terminé, mais arrête de me le demander! Tu me l'as demandé trois fois en cinq minutes! dit Mathéo, exaspéré.*

— *D'accord, j'arrête, se résigne Enzo. Je vais me coucher pour être en forme demain!*

Le lendemain matin, ils sont fins prêts à partir pour leur grande aventure. Ils se dirigent vers leur terminal pour commencer le processus. Mathéo et Enzo se rendent à la salle où sont entreposées leurs machines. Mathéo tire sur un gros levier situé sur le mur de leur station de travail, et un portail de la taille d'une porte fait son apparition. Les deux garçons échangent un regard d'excitation et enfilent leurs dispositifs qui ont, par ailleurs, l'allure d'un bracelet. Ensuite, ils prennent chacun un « communicateur » formé d'une bandelette haute technologie



qu'ils attachent à leur taille et qui peut être utile pour toute communication en cas d'urgence.

— Nos machines... elles fonctionnent! s'écrie Mathéo.
Grâce à elles, on peut se téléporter où l'on veut!

« *WOW! Je crois que
je vais nommer ces machines
X-Zila!* » s'exclame Enzo.

— Je ne peux pas croire que l'on a vraiment réussi!

Enzo lève la manette soigneusement.

L'expression sur son visage change de l'inquiétude à la curiosité.

— Es-tu prêt? demande Mathéo.

— Oui! 1... 2... 3, dit Enzo.

Mais, au moment où ils entrent dans le portail, le « pilon » d'Enzo (la centrale d'énergie des *X-Zila*) cesse de fonctionner. Cela fait en sorte que la destination prévue change instantanément, et celui-ci est téléporté dans un endroit sombre et ténébreux. Mathéo, de son côté, atterrit à la bonne destination.

En arrivant, Enzo voit de nombreuses pierres tombales et se rend compte qu'il est dans un cimetière intergalactique. Il est attristé par les tombes, mais se souvient alors que Mathéo pourrait être en danger sans lui. Il réactive son *X-Zila* sans perdre de temps. Il choisit Aquar comme destination, puisque Mathéo avait probablement atterri dans la bonne dimension. Il est sur le point de confirmer la destination lorsque la sélection change. Il confirme son choix trop rapidement et n'a donc aucune idée où il est transporté.



Enzo se téléporte avec succès, mais il s'aperçoit qu'il n'est pas à Aquar. Il se met à chercher Mathéo, car il a peut-être été téléporté à cet endroit. En regardant autour de lui, il remarque que la planète est bleue, avec des routes multicolores, et il y a de petites maisons blanches étincelantes. Enzo se rend alors compte qu'il est seul sur la planète légendaire Boulou. Tout à coup, deux créatures blanches, chauves et sans visage l'attrapent par le bras et l'entraînent vers une montagne. Enzo essaie de se débattre, mais sans succès. Il se met alors à pitonner sur le tableau de bord du *X-Zila*, paniqué, mais les fonctions du bracelet sont gelées. L'une des créatures lui met un bouchon blanc et brillant dans le nez. Enzo s'évanouit.

Lorsqu'il se réveille, il se trouve dans un environnement sombre et sinistre. Cela prend du temps, mais il se rend compte qu'il est maintenant dans une caverne. Il essaie de bouger, mais reste collé au mur. En examinant son environnement, il remarque un autre jeune garçon assoupi à ses côtés. Enzo toussoie pour lui faire signe. Lorsque le jeune garçon se retourne, Enzo remarque une étrange ressemblance entre le jeune homme et lui, mais décide de l'ignorer pour l'instant, car la position dans laquelle il se trouve est plutôt délicate.

— Où sommes-nous? demande Enzo à l'étranger.

— Nous sommes dans la prison de la police LAMMOS, la police intergalactique. Nous sommes pris dans leur nouvelle base technologique. C'est comme une toile d'araignée, mais pour garder des prisonniers, lui explique le jeune garçon. En passant, moi, c'est Ben, et tu es dans la *ZOLO*. Enchanté de te rencontrer.

— Oh, désolé de mon impolitesse, je suis Enzo. Mais, je ne suis pas de cette planète, je viens de la Terre. Comment peut-on désactiver la *ZOLO*? demande Enzo avec inquiétude.



— La seule façon de se décrocher de ce mur est d'utiliser une bombe anti-colle, précise-t-il.

— Bon, voyons comment je peux me débrouiller, enchaîne Enzo.

Il sort sa bombe antimoustique et ajoute une substance bleue que lui donne Ben. Il en asperge tout autour de lui. Tout à coup, comme par magie, il se libère et tombe par terre.

— Nous avons réussi! s'exclame Enzo.

Mais avant de décrocher son nouvel ami, Enzo lui demande ce qu'il a fait pour se retrouver dans cette situation.

— J'ai trafiqué le système informatique des LAMMOS pour un ami. Je me suis fait repérer par le CompuGuard, la police des ordinateurs, explique l'inconnu, fier de lui.

Enzo réfléchit et décide de l'aider à se décrocher du mur à l'aide de sa bombe anti-colle maison. À sa grande surprise, le tout se déroule sans encombre. Mais, dès que les deux jeunes hommes mettent un pied hors de la grotte, une alarme retentit.

— Alerte! Alerte! Prisonniers en fuite, crachent les haut-parleurs cachés dans les arbres.

Les deux jeunes hommes s'enfuient à toute allure en entendant cette annonce et s'enfoncent dans la forêt. C'est une grande forêt de conifères orangés, rouges et violets. Les arbres gigantesques abritent des animaux aussi bizarres que les arbres, ainsi que des caméras de surveillance de la police intergalactique. Les deux garçons se dépêchent et courent jusqu'à la ville là plus près, où ils pourront se mettre à l'abri des vaisseaux spatiaux de la LAMMOS. Arrivé à destination, Ben amène Enzo à son repaire qui est un restaurant miteux nommé *Le Trille* où se tiennent des gens bizarrement habillés.



Dans les vitrines de tous les restaurants et autres bâtiments à proximité, on peut voir des hologrammes apparaissant avec leur nom et leur photo.

— *Difficile de passer incognito! s'exclame Enzo.*

Son ami demeure silencieux devant son commentaire. Dès qu'ils entrent dans le restaurant, Ben salue plusieurs personnes qui lui répondent d'un simple hochement de tête. Enzo, lui, entre silencieusement et s'assoit dans un coin, craignant que quelqu'un dans ce restaurant le livre aux autorités et empoche l'argent de la récompense se chiffrant à 100 000 000 zenis.

Malgré le danger que cela représente, Enzo décide d'envoyer un message holographique à Mathéo sur la chaîne Domère (la chaîne populaire de communication avancée) du restaurant pour lui indiquer où il se trouve. Les LAMMOS lui ont enlevé son communicateur, alors il doit correspondre par des moyens moins sécuritaires. Ils étaient convaincus que le *X-Zila* n'était qu'un simple bracelet et le lui avaient laissé.

« *Voilà notre billet de sortie, pense-t-il. Il faut juste que je trouve quel est le problème avec ce bidule.* »

Mathéo, à l'autre bout de la galaxie, sent son communicateur vibrer. Il se dépêche de répondre en espérant que c'est un message d'Enzo annonçant son arrivée. Toutefois, le message holographique qu'il reçoit semble plutôt indiquer qu'il s'est égaré. D'un air inquiet, Mathéo allume son *X-Zila* et le programme pour se rendre au même endroit qu'Enzo, sur la planète Boulou.

Lorsque Mathéo arrive à destination, il aperçoit son ami au loin. De son côté, Enzo remarque un autre jeune homme qui le suit discrètement. Il ressemble étrangement à Mathéo. C'est alors qu'Enzo comprend : lorsqu'on arrive sur cette planète, un clone



de la personne téléportée est créé. C'est donc son propre clone qui l'a mis dans ce pétrin. Lorsqu'il regarde les paramètres de son *X-Zila*, le « pilon » affiche une lumière rouge. C'est sûrement ce qui a interrompu son voyage!

« Bien sûr! Que je suis bête! C'est mon "pilon" qui est à plat! Voilà pourquoi mon *X-Zila* ne fonctionne plus! pense-t-il. Il faut que je fasse quelque chose. Il faut que je parte d'ici! »

Il fait signe à son ami Mathéo de se rapprocher.

— Je te cherchais partout, Enzo! s'exclame Mathéo. Une chance que tu vas bien!

— Si tu veux que j'aille bien, il faut que tu m'aides à partir de cette planète! s'exclame Enzo sur un ton de panique.

— Eh bien! j'ai apporté des « pilons » de rechanges! annonce avec enthousiasme Mathéo. Mets-les dans le *X-Zila* et partons d'ici sur-le-champ.

— Pas si vite, réplique Ben, le clone d'Enzo. Je ne vous laisserai pas partir. Si tu pars, Enzo, je disparaîtrai à tout jamais.

— Je n'ai pas le choix! s'écrie-t-il. Je ne peux pas rester ici le restant de mes jours. Es-tu prêt, Mathéo? Fonce!

Enzo active sa machine, et un portail s'ouvre. Mathéo avance à contrecœur dans celui-ci et disparaît.

— C'est à mon tour, pense Enzo. 1... 2... AH! LÂCHE-MOI! crie Enzo.

**« JE NE TE LAISSERAI PAS PARTIR »,
rugit Ben.**



— *Je suis désolé! riposte Enzo.*

Il réussit tant bien que mal à pousser Ben assez fort, et ce dernier tombe par terre. Enzo traverse le portail à toute vitesse sans regarder derrière lui.

Finalement, le problème est réglé. Enzo et son ami retournent sur la Terre.

— *Ouah, quelle aventure! s'écrie Mathéo, une fois arrivé.*

— *J'espère que cela ne va plus se reproduire, répond Enzo.*

Lorsqu'ils arrivent chez eux, ils racontent leur aventure à leurs familles, et celles-ci les trouvent bizarres. Leurs parents commencent à se demander si Enzo et Mathéo sont vraiment eux-mêmes...



Le monde en blanc



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Annabelle Kaiser
École secondaire catholique de Casselman
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

Un matin, en 2116, une pilote nommée Georgette Latulipe dort profondément dans sa maison, à Ottawa. Soudain, elle se réveille en sursaut en se rendant compte qu'elle doit aller travailler plus tôt ce matin-là à cause des nombreux problèmes climatiques. Un appel de son amie Mexicaine, Maria, lui annonce qu'il y a un gros problème au Mexique. Maria confirme qu'il y a un refroidissement de la Terre. Georgette se prépare immédiatement à partir. En regardant l'horloge, elle s'aperçoit qu'il est temps d'y aller si elle ne veut pas être en retard. Elle



mange en vitesse son bol de céréales et le dépose bruyamment dans le lave-vaisselle. Elle se dirige ensuite vers sa chambre et enfle son uniforme de pilote. Elle s'en va rapidement dans sa voiture téléguidée.

Après un long voyage, Georgette commence à sentir de la turbulence et réussit à atterrir non sans difficulté. Maria l'accueille et l'accompagne. Elles se dirigent vers le laboratoire pour mieux comprendre la situation qui pourrait être très dangereuse.

En route, Georgette contacte le Centre de recherche mexicain et déclare qu'elle arrivera sous peu avec son amie Maria, une experte en climatologie. Une grosse tempête de neige avec des vents violents frappe actuellement certaines régions mexicaines. La tempête est forte, car elle détruit des maisons. On ne sait pas d'où elle vient. Les scientifiques du Centre la remercient de les avoir prévenus, sinon ils ne seraient pas prêts à recevoir cette énorme tempête. Les Mexicains n'arrivent pas à comprendre, car ils habitent un pays chaud. La grande majorité de la population n'a jamais vu de neige de leur vie.

Georgette arrive au Centre et salue son ami scientifique Arno sur un écran. Il travaille pour la NASA. Au moyen d'un satellite, ils partagent, sur un écran géant, des images de la ville de Sapineau, connue pour ses grands sapins. Les haut-parleurs, situés sur les poteaux électriques, préviennent les habitants de se rassembler dans l'abri souterrain. Il est fait de briques rouges et de grosses poutres au plafond pour supporter des poids importants. Il y a aussi de la nourriture, comme des sardines, des boîtes de conserve et de l'eau pour éviter qu'ils meurent de faim. Le mortier commence à craquer soudainement, car il n'est pas assez résistant au froid. Tout le monde panique. Les habitants tournent en rond en criant. Ils sortent par la grosse porte de métal. Dehors, c'est la tempête, et il y a beaucoup de



neige. C'est la catastrophe. On essaie d'envoyer du secours. Les habitants se regroupent et se réfugient où ils peuvent. Des feux de fortune sont allumés pour éviter le pire. Arno ferme l'écran, ayant fait ce qu'il pouvait pour aider ces gens.

Spécialiste en satellite robotisé, Arno collabore avec la NASA.

Georgette essaie de communiquer avec lui par hologramme pour proposer une idée qui allait peut-être fonctionner.

— Arnold?

— Oui, Georgette.

— Je crois que ton équipe et toi pourriez faire quelque chose pour moi.

— Quelle est ta proposition?

— Tu pourrais construire des satellites qui réchaufferaient la Terre en créant une onde de chaleur qui couvrirait toute la région touchée.

— Ce n'est pas possible. Ça prendrait des années. Notre technologie n'est pas assez avancée. Ça peut prendre une éternité à construire. Nous n'avons pas assez de ressources pour commencer à fabriquer des satellites.

— Écoute, il y a des gens au Mexique qui peuvent nous aider avec la construction des satellites.

— Ont-ils assez d'expérience avec de la mécanique aussi complexe?

— Sûrement que oui, mais, de toute façon, nous n'avons pas d'autres solutions, c'est notre seul espoir. (Arno soupire.)

— D'accord, je vais voir ce que je peux faire.

— Merci, Arno, tu ne le regretteras pas.

— Tu me diras merci après. Là, on doit travailler. Je vais envoyer des collègues chercher des volontaires.

— Parfait, je t'appelle, au besoin. À tantôt!

— À tantôt!



Arno s'adresse aux membres de son équipe et leur dit que c'est une mission très spéciale. Des millions de vies dépendent de leur travail. Il distribue les tâches, et tous s'affairent sans relâche.

Malgré l'effort de tous, l'idée des satellites ne fonctionne pas. Les satellites n'ont pas assez de puissance, et les ressources énergétiques sont insuffisantes.

Un volcanologue se rend au Centre de recherche et présente son idée : créer des volcans artificiels pour réchauffer la Terre en utilisant le feu et la lave. Les scientifiques concluent que ce serait possible, mais que cela nécessiterait beaucoup de ressources sur la planète. Le volcanologue commence à développer son projet. Au Centre de recherche mexicain en climatologie, ils remarquent que beaucoup de personnes commencent à contracter des maladies. Le monde va être détruit si les êtres humains de la planète ne trouvent pas de solution.

Le projet sur les volcans crée un immense cratère. Plusieurs villages sont anéantis. Cela amène d'autres problèmes d'alimentation et de pauvreté. Toute la végétation est détruite à cause des volcans. Les animaux tombent malades, et certaines espèces meurent de froid. L'effet des volcans ne contribue pas à réchauffer la Terre. Ils polluent plutôt davantage notre planète, et l'on découvre un virus appelé le PAD2. Les scientifiques ne savent plus quoi faire. Certains appuient l'idée des volcans et croient que ça va, malgré tout, réchauffer la planète. D'autres pensent le contraire, qu'il faut trouver une autre idée. Il y en a même qui font circuler l'idée qu'il faudra changer de planète pour éviter la fin de l'humanité. Georgette refuse cette théorie et continue à travailler très fort pour trouver une autre solution. Elle décide de se rendre à la NASA pour discuter en personne avec son ami, Arno.



Elle s'y rend d'urgence. Une fois arrivée, elle se hâte de trouver un employé pour la renseigner sur l'endroit où se trouve Arno. Elle trouve rapidement le concierge de l'édifice et lui demande gentiment :

— *Savez-vous où se trouve le scientifique Arno?*

— *Il est au 27^e étage; en sortant de l'ascenseur, vous tournez à droite, puis à gauche, et encore à gauche, puis vous continuez tout droit, et vous y êtes!*

— *Ah, merci!*

Affolée, elle court vers l'ascenseur et appuie sur le bouton du 27^e étage. Elle suit par la suite les directives du concierge. Après 15 minutes de recherche dans l'établissement, elle trouve finalement Arno. Ils n'ont plus de temps à perdre.

— *Arno, il faut bouger maintenant. Il faut rapprocher la Terre du Soleil. Crois-tu que c'est possible?*

— *Je ne sais pas, mais avec les nouvelles fusées DTRU₂₃₄, ça pourrait être possible.*

— *C'est notre seule issue. Je n'en vois pas d'autres.*

— *Je communique immédiatement avec la tour de contrôle. Je me demande pourquoi je n'y ai pas pensé avant.*

— *Ce n'est pas important. Vite, organisons une poussée mondiale de toutes les fusées disponibles de la planète.*

— *La Terre a bougé, et l'on doit retrouver notre même position pour que la neige puisse fondre.*

L'équipe de la NASA entre en communication avec toutes les centrales aéronautiques du monde pour unir les forces de la planète. Le scientifique Arno et Georgette réussissent à faire bouger la Terre vers le Soleil. Lentement, tout redevient normal. Les plantes recommencent à pousser, et la neige fond. Les habitants peuvent sortir de leurs maisons en sécurité, et toute la population est de nouveau joyeuse.



Par contre, les fusées ont créé de grands trous dans le sol. Que fera-t-on de ces immenses trous? De plus, Georgette remarque que la Terre n'arrête pas son parcours vers le Soleil. Trouvera-t-elle une solution à ce nouveau problème?



Le secret du passé



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Annabelle Kaiser
École secondaire catholique de Casselman
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

Aujourd'hui, le 17 octobre 2147, à la Ville de Châteaux, c'est le dix-septième anniversaire de naissance de Marco. Il est en 12^e année et a hâte de pouvoir vivre seul dans un appartement. Même s'il habite avec ses parents depuis son enfance, il sait qu'il va s'ennuyer de tous ces beaux moments vécus ensemble. Il est enfant unique.

- Marco, ouvre ton cadeau, lui dit sa mère, Judith.
- J'ai vraiment hâte! Maman, Papa, je peux?
- Allez! Vas-y, mon grand! lui répond son père.



Il l'ouvre rapidement. Le cadeau semble très très ancien. Il voit bien que c'est une étrange montre.



Pendant son cours de géographie, Marco a mal au poignet et remarque que c'est sa montre qui lui fait mal. Il regarde dessous et voit un petit bouton. Il se demande à quoi il sert, puis il appuie dessus...

Après avoir suivi, pour une deuxième fois, le même cours de géographie, la cloche sonne. C'est enfin l'heure du midi. Comme Marco veut en savoir plus sur son étrange retour dans le temps, il se dépêche d'aller à son cours de sciences et décide d'apporter la montre pour l'analyser. Il utilise donc un nouvel outil récemment acquis pour identifier les objets intergalactiques. Après plusieurs analyses, il conclut que sa montre n'est pas une invention humaine mais extraterrestre! Une fois de retour chez lui, Marco se renseigne auprès de sa mère. Il lui raconte ce qui lui est arrivé. Sa mère lui avoue :

— Marco, je sais que ce que je m'apprête à te dire te semblera impossible, mais c'est la pure vérité. Je suis une extraterrestre. Ce qui fait de toi un être mi-humain, mi-extraterrestre.

— Mais, Maman, c'est impossible! Je ne te crois pas.

— C'est pourtant vrai. Regarde, sur le mur, ce que je vais te montrer.

Elle pointe son index vers le mur, et un écran géant apparaît. Une personne qui ressemble beaucoup à sa mère se présente.

— Bonjour, Marco. Il y a longtemps que ma sœur Judith me parle de toi. Je suis heureuse de faire ta connaissance. Je suis, comme disent les êtres humains, ta tante Ida. Je vis sur Mars et j'ai confiance que tu nous aideras. Écoute ta mère. Elle te parlera de la mission qui t'attend.



— Mais qu'est-ce qui se passe, Maman? Tu veux dire que j'ai une tante extraterrestre que je ne connais même pas?
— Oui, Marco. Dans les jours à venir, tu découvriras beaucoup de choses que tu ne savais pas. Sur Mars, il n'y a pas d'adolescents. À dix-sept ans, tu deviens un adulte, et j'ai besoin que tu m'aides, moi et ma planète d'origine.
— Tu es donc sérieuse. Il y a une mission à accomplir.
— Je t'ai donné cette montre en cadeau pour une raison précise.

**« Mais, Maman, je n'ai que dix-sept ans.
Je ne suis même pas diplômé. »**

— C'est que tu es le seul homme mi-humain, mi-extraterrestre, donc le seul qui peut activer cette montre qui recule le temps pour sauver notre planète d'une explosion terrible arrivée il y a à peine deux semaines.

Donc, Marco n'a pas vraiment le choix d'accepter la mission. Sa mère lui donne un GPSST ultrapuissant pour se rendre au point de rencontre donné et se guider sur Mars. Ils discutent longuement avant d'aller dormir. Il est impossible pour Marco de trouver le sommeil. Il pense à plein de choses :

« Est-ce que ce sera la dernière fois que je verrai Maman et mes amis? »

Finalement, il s'endort, mais son réveil sonne à minuit. Il doit aller rencontrer les extraterrestres à l'endroit secret. Il se dépêche de sortir de la maison et de faire ses adieux à ses parents. Il monte dans sa voiture volante qu'il pilote jusqu'à l'endroit indiqué sur le GPSST. Dans la voiture, il est très nerveux! Tout à coup, il aperçoit une grande forêt clôturée. Il regarde son GPSST une deuxième fois pour s'assurer que c'est bien le bon endroit. Il atterrit et descend de son appareil.



Il a très peur de se promener dans cette effroyable forêt! Après une longue marche, il découvre un grand terrain ouvert et entouré d'arbres morts. Puis, il aperçoit un gros objet qui s'illumine. Il fait donc le lien, c'est la navette extraterrestre qui doit l'amener sur Mars. Il s'avance lentement. Ce qui semble être un être humain s'approche de lui et lui dit :

— Bonjour, Marco. On t'attendait impatiemment! Ta mère nous a renseignés au sujet de tes pouvoirs. Es-tu prêt à sauver notre planète?

— Je n'ai pas de pouvoirs spéciaux, répond Marco.

— Tu ne peux pas le remarquer, mais je suis un Martien. Je m'appelle QC22 ou, pour les êtres humains, Eliot. Tes pouvoirs, tu les découvriras en nous aidant, réplique QC22.

— Bon, pour ma mère, je suis prêt à le faire.

« Alors, partons. Le temps presse. »

Ils se dirigent vers le vaisseau et montent dans cette chose énorme! Marco est impressionné par tous les Martiens qui se trouvent à bord. C'est alors que le chef des extraterrestres, BP145, s'écrie :

**« Sécurisez vos positions!
On décolle en direction de Mars! »**

Tous appuient sur une manette qui les cloue à leur siège comme un aimant. Marco fait de même. Il trouve la technique très ingénieuse.

En route vers la planète extraterrestre, il y a de la turbulence. Marco, intrigué par les multiples manettes, tire sur l'une d'elles; il est soudainement libre dans le vaisseau. Par accident, il touche le bouton d'arrêt du vaisseau. Les Martiens réagissent



rapidement et rattrapent Marco, car ils veulent qu'il sauve leur planète. Eliot lui explique rapidement les fonctions en se branchant directement sur la montre de Marco. En l'espace d'un éclair, Marco les comprend toutes.

Arrivé sur Mars, il est étonné par les dommages faits à cet endroit. Les bâtiments sont tous détruits, et c'est le désordre total! Eliot l'amène ensuite rapidement dans un laboratoire scientifique. Il se demande pourquoi il est conduit là. Puis, un Martien vient lui parler. Il se présente :

— Bonjour, je m'appelle WR729 ou D^r Jay pour vous, les êtres humains. J'ai mis au point ta montre et je vais te dire ce que tu dois faire pour nous sauver des Jupitériens.

— Bonjour, je suis ravi de vous rencontrer! dit Marco.

— Es-tu prêt pour ta grande mission? réplique D^r Jay.

— Je suis un peu stressé, mais j'ai hâte de vous aider à sauver votre planète! répond Marco.

— Il y a deux semaines, une bombe a été cachée par les Jupitériens. Ils l'ont fait exploser. Elle a détruit une grande partie de notre planète. Tu es le seul qui a la possibilité de retourner dans le temps. Est-ce que tu comprends? lui demande D^r Jay.

— Donc, vous voulez dire que je dois reculer le temps avant que la bombe explose, lui dit Marco.

— Exact.

— La bombe se trouve dans un vieux temple martien, près du petit village du nom de Vésuve. Ton défi sera de désamorcer cette bombe avant qu'elle explose. Tu dois réussir. C'est une grande mission! lui dit D^r Jay.

— Je ferai tout en mon pouvoir pour réussir.

— Pars maintenant.

Marco se dirige à l'extérieur pour reculer le temps. Il compte jusqu'à trois et recule le temps.



Il essaie de trouver la bombe à l'aide de son GPSST, même s'il y a des météorites en feu qui frappent la planète Mars. Aidé d'une équipe de spécialistes, il trouve l'endroit, mais il voit qu'un éclat de météorite a frappé une petite fille. Marco recule le temps de quelques secondes et s'élançe pour sauver cette petite fille avant qu'elle soit frappée. Eliot la prend dans ses bras et félicite Marco. Il lui dit qu'il retrouvera ses parents et qu'ils se réfugieront dans une place sécuritaire. Marco continue sa course vers le temple martien. Il entre dans le temple. Il y a des Martiens qui veulent l'aider afin que la bombe n'explose pas. Marco est le seul qui peut la désactiver parce qu'il a la montre du temps. Il prend cette mission à cœur. Il s'avance vers la bombe et place un aimant-drone dessus pour la déplacer dans l'espace. Rapidement, il se rend compte que l'aimant ne colle pas à la bombe.

— *Cela ne fonctionne pas. Le métal utilisé n'attire pas l'aimant. Il faut trouver autre chose, dit Marco.*

D^r Jay communique avec Marco et lui dit qu'il doit désactiver la bombe à cet endroit.

— *En es-tu capable, Marco?*

— *Peut-être! Je vais essayer, répond-il.*

— *Merci!*

— *Il faut évacuer le plus de gens possible au cas où ce serait un échec, ordonne Marco.*

— *Nous commençons l'évacuation immédiatement, lui répond Eliot.*

Marco regarde sa montre et voit qu'il ne reste que dix minutes avant que la bombe explose. Il ne sait pas s'il pourra la désactiver à temps. Marco court le plus vite possible, mais il trébuche et tombe. Il sent de plus en plus que sa montre est attirée par la bombe. Il regarde partout autour de lui, avance



droit devant et aperçoit une forme cylindrique sur la bombe. Il l'examine et remarque qu'il y a un clavier extraterrestre, mais il ne connaît pas cette langue. Il dit alors :

— *Ma montre veut se brancher sur ce clavier. Il faut que j'essaie.*

— *D'r Jay m'a donné ce fil. Sers-toi de celui-ci pour brancher ta montre au clavier, lui dit Eliot.*

Marco enlève sa montre et, en tremblant, la branche au clavier qui se met à fonctionner à une vitesse incroyable. La montre vibre, et de la fumée sort de tous les côtés. Tout à coup, un silence envahit la salle. La montre de Marco s'est éteinte. Le compte à rebours s'est désactivé. Il ressent un grand soulagement, pas juste pour lui, mais aussi pour les Martiens, puisqu'ils n'ont ni entendu ni vu d'explosion. Lorsqu'il retourne au laboratoire, Marco est accueilli en héros. Ils l'applaudissent et l'acclament. Après, le grand chef des Martiens, QOGA7890 ou Donald pour les êtres humains, a voulu le remercier et le féliciter d'avoir sauvé sa planète.

— *Marco, tu seras toujours le bienvenu chez toi, ici, sur Mars...*

— *Merci, mais je crois que je vais retourner sur Terre. Je reviendrai certainement.*

— *Je vais te donner ce que tu veux.*

— *Je n'ai besoin de rien. D'avoir sauvé votre planète et voir les gens heureux est tout ce que je désire.*

Marco retourne chez lui et, lorsqu'il entre dans sa chambre, une petite boîte l'attend sur son lit.



Renaissance



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Annabelle Kaiser
École secondaire catholique de Casselman
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

En 3375, Arthur Laplante naît dans une station spatiale. Il a des cheveux roux, des yeux bleu pâle et des taches de rousseur partout sur le visage. Il n'y a que dix personnes qui vivent dans l'espace. Arthur, enfant unique, ne va pas à l'école, donc sa mère lui enseigne à la maison. Elle lui enseigne des méthodes de survie. Arthur a aussi une bonne formation en sciences. Il est très intelligent et rêve de devenir scientifique. Son père, Robert, est le chef du terminal. Arthur l'accompagne chaque jour et lui pose toujours des questions au sujet des personnes qui vivent sur Terre. À l'âge de 18 ans, Arthur annonce à son père :

— *Papa, je veux aller visiter la Terre.*

— *Quoi? Non, jamais, répond-il. Il est temps d'entrer dans ton dortoir. Au lit, mon garçon.*

Durant la nuit, Robert réfléchit. Il ne veut pas que son enfant vive toute sa vie dans l'espace. Le lendemain matin, Robert change sa décision au sujet du voyage vers la Terre et organise ce périple pour Arthur et sa mère. Vers midi, Arthur a déjà préparé ses bagages. Sa mère et lui disent au revoir à Robert, puis ils entrent dans la navette. Deux jours plus tard, ils arrivent sur Terre. Dès leur atterrissage, ils endossent les habits d'astronaute que Robert leur avait ordonné de porter en guise de prévention. En sortant, la mère sent que tout a changé depuis la dernière fois qu'elle est venue. Arthur regarde partout



et n'en croit pas ses yeux. Les maisons et les édifices sont détruits et abandonnés. Ils marchent vers un vieux laboratoire et font des expériences. Ils découvrent qu'il y a beaucoup de radiation à cause des bombes nucléaires qui ont explosé, il y a environ deux mois. Grâce à Robert, ils sont protégés de la radiation.

Arthur et sa maman veulent explorer la planète. Ils se propulsent avec leur sac à dos-fusée vers une ville du nom d'Ottawa. Une fois rendus, ils voient que la radiation rend les personnes malades. Les personnes touchées consultent les médecins. C'est le désordre total. Le seul conseil que donnent les médecins, c'est d'évacuer la ville le plus rapidement possible et de partir dans l'espace. Beaucoup de personnes sont envoyées vers les navettes spatiales. Le temps avance vite, et plusieurs personnes meurent avant de partir. Arthur et sa mère ne veulent plus être là. Donc, Arthur dit :

**« OK, on retourne
dans notre vaisseau spatial. »**

Ça a été une expérience très traumatisante pour Arthur. Il croyait trouver une belle planète verte avec de beaux jardins remplis de légumes frais. Quelle déception!

Deux mois plus tard, afin de voir si les êtres humains pouvaient survivre sur Terre, Arthur et Robert décident d'envoyer des plantes pour évaluer le degré de radiation. Les tests semblent concluants. Ils décident alors d'envoyer quelques animaux sur la planète Terre pour confirmer ces résultats. Ils choisissent des singes, des vaches, des chimpanzés, des chiens, des cochons, des chats et des chevaux. Avant d'envoyer les animaux, Robert s'assure de mettre de la nourriture pour animaux dans la fusée pour qu'ils puissent survivre. De plus, Arthur décide d'entraîner les animaux à retourner à la fusée à la tombée de la nuit. La



mission et la fusée sont prêtes. Les animaux, bien entraînés, sont envoyés sur Terre. La fusée *H2O* est programmée afin que la porte s'ouvre automatiquement à leur arrivée, puisque les animaux doivent sortir par eux-mêmes. Mais, le mécanisme de la porte a arrêté de fonctionner. Arthur trouve une solution et active la porte à l'aide de sa tablette, avec une manette virtuelle. La porte s'ouvre devant les animaux. Ils sont envoyés à l'endroit où, selon eux, il y aurait le plus de radiation. Ils suivent de près leur état de santé. Au bout de deux semaines, certains animaux semblent plus faibles. De la station spatiale, ils font plusieurs tests. Les évaluations des animaux réussissent grâce aux plaques à rayons X qui étaient dans la fusée et aux puces électroniques insérées sous la peau des animaux avant le départ. Les scientifiques, Arthur et Robert, constatent que les animaux résistent bien aux radiations, car, soit après soit, ils rentrent à la fusée. Les caméras en sont témoins.

Les conclusions sont claires : bien qu'encore présente la radiation ne semble pas assez forte pour nuire à la survie des animaux, donc à celle des êtres humains. Quelques mois plus tard, ils découvrent un endroit où la radiation est très faible et décident d'envoyer quelques familles volontaires accompagnées d'Arthur pour diriger la mission. Cette mission est très dangereuse. Elle consiste à voir s'il est encore possible de survivre sur la Terre, malgré la radiation qu'a causée la guerre. Après les adieux, la fusée disparaît dans l'espace. Tout fonctionne à merveille pendant deux semaines, mais, un jour, Robert essaie de prendre des nouvelles des familles volontaires et de son fils et ne parvient pas à trouver le signal. Les scientifiques essaient de repérer l'endroit où ils se trouvent et de réactiver le signal. Aucune solution ne réussit; ils ont perdu tout contact. Sont-ils encore vivants? Personne ne le sait. Robert est mort d'inquiétude à l'idée que son fils et les familles soient perdus sur la Terre. Il fait tout ce qui est en son



pouvoir pour retrouver leur signal. Cela fait déjà une semaine qu'ils ont perdu tout contact. Chaque scientifique travaille vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour trouver la solution la plus logique. Robert essaie chaque jour de retrouver son fils perdu dans la galaxie, mais n'y parvient pas. Il se pose constamment plein de questions. Où sont-ils? Sont-ils perdus sur Terre? Sont-ils encore en vie? Allons-nous retrouver le signal? Allons-nous trouver une solution? Il ne trouve aucune réponse à ces questions.

— Pourquoi avons-nous envoyé mon fils et des familles sur Terre?

— Nous ne savions pas ce qui était pour se passer. Nous n'avons pas planifié perdre le signal, commandant.

— Il faut trouver une solution au plus vite! Je m'inquiète constamment à l'idée que mon fils est parti sur la Terre. Trouvez une solution au plus vite!

La recherche d'idées continue... Le lendemain matin, tous les scientifiques cherchent et ne perdent pas espoir. Il y a probablement une solution pour retrouver Arthur et les familles!

Les scientifiques proposent d'envoyer des caméras sur Terre pour voir si les familles sont encore vivantes. Robert donne des ordres aux scientifiques :

— Paul, peux-tu envoyer sur Terre des caméras pour vérifier si les familles sont encore vivantes?

— Commandant, je suis en train de perfectionner une caméra qui flotte sur place, mais on a encore besoin du moyen de transport.

— Gérald m'a parlé d'une minifusée qui se désintègre en atterrissant. Si on place la caméra à l'intérieur, on pourra voir si mon fils est toujours vivant.



-
- Je pars rencontrer Gérald, et nous enverrons cette minifusée dans les plus brefs délais, commandant.
 - Tenez-moi au courant de tout.
 - Oui, commandant.

La minifusée est envoyée, et Gérald arrive dans la salle des commandes pour voir Robert.

Ah! commandant! Une autre catastrophe en vue!

- Qu'y a-t-il, Gérald?
- J'ai une mauvaise nouvelle.
- Quoi?
- On a perdu le signal de la caméra!
- Comment peut-on avoir perdu le signal de la caméra?
- Les diagnostics disent que la raison de la perte du signal de la caméra est qu'il y a trop de radiation pour celle-ci, donc malheureusement nous n'avons plus de signal.
- Paul, Gérald, commencez à travailler sur une nouvelle caméra à l'épreuve des radiations. Hâtez-vous!
- Oui, commandant.

Malheureusement, Paul et Gérald perdent toujours le signal de la caméra, car la radiation fait trop d'interférence. À cause de la quantité d'interférence à cet endroit de la planète, les scientifiques ont encore perdu le signal entre eux et la Terre.

Pendant les efforts des scientifiques, les familles et Arthur marchent pour essayer de trouver un objet qui leur permettrait d'envoyer un message à la station.

- Viens ici, vite, dit un petit garçon. J'ai trouvé une caméra, une très grosse caméra. Elle flotte.



Arthur court vers le petit garçon et regarde très attentivement la caméra.

— *Je reconnais cette caméra. C'est le modèle expérimental du scientifique Paul de notre station spatiale.*

Le petit garçon voit une petite lumière rouge et demande à Arthur ce que cela signifie.

— *Cela indique que la caméra fonctionne encore, mais est presque vide d'énergie, dit Arthur.*

La lumière s'éteint subitement. Plus rien. Arthur prend des ciseaux et démêle les fils électriques. Après, il branche le fil bleu avec le fil rouge, et la caméra se rallume.

— *Finalement, je l'ai réparée.*

Les familles volontaires sont sur Terre depuis plusieurs semaines. Hier, Robert regardait les écrans des caméras très tard le soir, se demandant si son fils était toujours là.

« Je sais qu'ils doivent être proches », se dit-il.

À ce moment-là, il voit un écran s'allumer. C'est Arthur qui écrit un message sur le sable et le montre à la caméra. Le message se lit comme suit :

NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS. VOUS POUVEZ VENIR. PAS DE RADIATION ICI!

À ce moment-là, Robert se met à écrire sur un papier à toute vitesse. Fou de joie, il montre le papier à la caméra : ON ARRIVE!

Robert annonce la nouvelle à l'interphone. Les gens à bord des vaisseaux spatiaux crient de joie. C'est la fête partout!



En route vers la Terre, Robert a trop de maux de tête; ça l'empêche de piloter.

Gérald envoie un message au moyen de la caméra d'Arthur :
NOUS SERONS RETARDÉS DE DEUX OU TROIS JOURS.

Sur Terre, Arthur attend patiemment son père.

En arrivant, c'est la réunion!

Finalement, la Terre reprend vie. Tout est à refaire. Ils doivent rebâtir les maisons détruites par les bombes nucléaires. Ils doivent aussi planter des arbres, couper le bois mort pour se réchauffer la nuit et faire cuire les repas. Ils doivent également reconstruire la petite communauté. C'est le début d'un monde nouveau. Des animaux et des semences reviennent sur Terre. Des familles réapprennent à vivre sur cette planète.

Un an plus tard, la communauté est revenue à la normale. Les oiseaux chantent, les fleurs dansent dans la brise et les abeilles butinent les fleurs. Au loin, on entend le cri d'un bébé naissant...



B72



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Natasha Bélair
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

Année 3218. La Terre touche à sa fin. Le manque de ressources, la surpopulation et la pollution sont toutes des raisons de vouloir trouver une nouvelle planète. Mais, la plus importante, c'est la maladie. Des milliers de gens sont présentement en quarantaine après s'être affaiblis et ne s'être plus réveillés. Nous avons déjà envoyé plusieurs missions en vue de trouver une nouvelle planète à peupler. L'organisation du Gouvernement mondial a mis sur pied un système de recrutement composé d'orphelins partout dans le monde. Elle accueille les enfants qui



montrent des capacités supérieures aux autres. Dès qu'ils ont été entraînés correctement pour la survie dans l'espace et qu'ils se sont spécialisés dans un domaine, ils sont envoyés dans un secteur de l'univers à la recherche de signes de vie. Aujourd'hui, on envoie l'équipe de la mission B72 dans le secteur C6. L'équipe comporte quatre enfants d'environ 13 ans qui se spécialisent en mathématiques, en sciences, en géographie et en médecine; une jeune adulte pour s'occuper d'eux; et une équipe technique pour piloter le vaisseau. Ils auront besoin de beaucoup de chance avec le petit de 6 ans qui est dyslexique et qui souffre d'un déficit d'attention. La seule raison pour laquelle il est dans l'équipe est que sa sœur ne peut le quitter.



Je me réveille. Où suis-je? Je ne reconnais plus rien! Par la fenêtre, un faible rayon de soleil éclaire la pièce. Tranquillement, en m'appuyant sur mon oreiller, je m'assois et j'observe la pièce. Ça y est, la mémoire me revient. Je me trouve dans notre navette spatiale. Au loin, les conversations font rage. Sur la pointe des pieds, je quitte mon lit.

Oui, maintenant, j'entends tout, car j'ai l'oreille gauche collée à la porte. Pfft! Rien d'intéressant, encore une chicane entre Lucas et Océanne, comme d'habitude. Ces deux-là ne s'entendent pas du tout. Honnêtement, je ne vois pas pourquoi. Océanne est une mère pour nous tous, sauf pour Lucas. Perdu dans mes pensées, je les écoute.

Soudain, Lucas ouvre la porte. En me voyant reculer d'un coup, il demande, avec un ton plein de sous-entendus et un regard chargé de dégoût :

— *Que fais-tu? Tu écoutais encore aux portes?*



Pris sur le fait, je réponds, hésitant :

— Euh... Je... Euh...

— Pfft! Toujours la même chose. Quand deviendras-tu normal?

C'est confirmé, je suis de trop ici. Tout le monde me considère comme étant bizarre et simple d'esprit, mais j'aime penser que personne n'est parfait. Voyant mon air mi-triste, mi-frustré, Océanne m'entoure de ses bras. Elle me murmure à l'oreille qu'elle sera toujours là pour moi. On entend des cris au loin :

« CHEF! CHEF! »

Sentant le devoir l'appeler, Océanne se lève et se dirige vers la salle de commande qui semble être la source des cris. Rien de bien grave, mais, sans Océanne, que ferions-nous?.



« NOOOON! »

Mon sang se glace dans mes veines, mon cœur arrête de battre, le cri que je lance me perce les oreilles, mon corps glisse le long de la porte lorsque je tombe, mes jambes ne me supportant plus. Mes yeux ne peuvent se détacher de la silhouette en face de moi, étendue sur le tapis.

Aucun doute, c'est Océanne.

Le problème, c'est que je ne vois bouger aucun de ses membres; elle ne semble plus respirer. Des pas, quelqu'un approche. Dans le cadre de porte, le regard de Lucas alterne entre Océanne et moi. Mes larmes coulent, j'ai honte. Avant qu'il puisse voir l'eau salée qui tombe de mes yeux, je me précipite dans ma chambre. Je les entends déjà : les cris et



les pleurs étouffés de l'équipage. C'est certain, maintenant, tout le monde a découvert la tragédie.

«*Qu'allons-nous faire?*»

«*Comment est-ce possible?*»

«*Qui sera responsable?*»

Les questions fusent, mais personne n'a de réponses.

— *Syran?*

Je me retourne. Sophie entre dans ma chambre et avance doucement vers mon lit, où je gis, en sanglots.

— *Je sais ce que tu ressens, commença-t-elle, Océanne était...*

Une annonce du centre de contrôle lui coupe la parole :

«*Il y a un message de la Terre.*»

La voix aiguë retentit dans les haut-parleurs, me perçant les tympan. Ni Sophie ni moi n'y prêtons attention.

— *Tu disais? lui demandé-je.*

— *Je disais que la perte d'Océanne est une tragédie pour nous tous. Même si je suis ta sœur, la personne qui s'occupait le plus de toi, c'était elle.*

Je ne sais pas comment réagir; Sophie le dit si bien. Elle est ma sœur, mais je n'ai jamais eu l'impression qu'elle était là pour moi.

— *Jamais ça ne sera pareil. Jamais, lui réponds-je doucement.*





Depuis l'absence d'Océanne, plusieurs choses sont différentes. Tout le monde semble stressé et épuisé, surtout Sophie. Elle n'a jamais de temps à me consacrer et ne sort presque pas de la salle de commande. Elle est la nouvelle commandante. Je pensais qu'elle aurait été heureuse de ce nouveau poste, mais elle n'a pas du tout réagi comme prévu lorsqu'elle l'a appris. Elle regardait l'hologramme du commandant, venant de la Terre, avec une expression triste. Il nous a dit tout ce que nous devons faire cette journée-là. Il avait l'air préparé, trop préparé. Personne ne semblait vouloir accomplir sa tâche, mais personne ne s'y est opposé. Nous avons tous fait notre devoir, mais notre cœur n'y était pas. Le pire, pour tout le monde, c'est que nous ne savons toujours pas ce qui est arrivé à Océanne. Personne ne veut être le premier à en parler.

« C'est de ta faute! » s'écrie Noah.

— Non! Il n'a rien fait!

— Pourquoi tu l'as fait? demande Myra, les yeux embrouillés.

— Ce n'est pas lui qui a tué Océanne!

— Pour la dernière fois, vocifère Lucas, je n'ai pas commis de meurtre! Avez-vous une preuve? Non, vous n'en avez pas. Donc, je suis innocent jusqu'à preuve du contraire! De plus, on ne connaît pas la cause de son décès.

Je me tourne vers les autres avec un regard suppliant.

— Croyez-le! Il dit la vérité!

— Ah! Arrête de faire l'innocent! Nous savons tous que tu ne l'as jamais aimée, quoi qu'elle fasse! réplique Noah.

— Arrêtez! s'écrie Sophie. Notre objectif n'est pas de trouver le coupable, mais de trouver un remède à la maladie qui emporte de plus en plus de gens chaque jour. Cette chicane est entièrement inutile et infantine.



— Oh! Elle a décidé de prendre la parole.

**« JE NE VOULAIS PAS
DE SON AMOUR! »** crie Lucas.

Tout le monde se tourne vers lui.

— Quoi?

— C'est vrai qu'elle était là pour nous, pour moi. Mais comment aurais-je pu remplacer mes parents? Je m'en moque s'ils m'ont abandonné. Je sais qu'ils m'aimaient et, moi aussi, je les aimais. C'était impossible pour moi d'accepter une nouvelle mère.

Noah prend la parole d'une voix cassée :

— On ne te croit toujours pas! Si tu penses que ta petite histoire va t'aider, eh bien, tu te trompes!

Encore au milieu de la dispute, Lucas s'enrage.

— Pourquoi m'accusez-vous? Vous n'avez aucune preuve! Ce pourrait aussi bien être Syran.

Tout le monde se tourne vers moi; mon cœur commence à battre de plus en plus vite. Sophie avance de quelques pas et me regarde droit dans les yeux.

— C'est vrai. Tu défends Lucas, car tu sais qu'il n'a rien fait; c'est plutôt toi. Le jour de sa mort, c'est bien toi qui l'as trouvée. Tu as toujours été distant envers les autres, et nous ne pouvions jamais te faire confiance. Mais, pourquoi faire quelque chose d'aussi horrible?

J'essaye de me défendre, mais rien ne veut sortir de ma bouche. Je sais bien que je n'ai rien fait de mal. Croit-elle vraiment que j'ai tué l'aînée du groupe, celle qui s'occupait de



moi, la seule qui était heureuse de me voir pendant ces sept longues années? La vision brouillée par les larmes, je cours dans ma chambre pour m'isoler.

Les autres membres de l'équipage sont en train de discuter dans la salle de conférence. Je crois qu'ils parlent de moi dans mon dos. Cela me rend vraiment triste. Pourquoi personne ne me croit? Je n'ai pas tué Océanne et je le sais très bien! Argh! Je marche dans les couloirs vides du vaisseau. Mes pas résonnent dans le silence. La porte de la chambre de ma « mère » est fermée, mais pas comme d'habitude. Elle me manque tellement. Son rire rendait mes journées joyeuses. Je me sentais apprécié. Je m'avance de plus en plus. Le rideau d'électricité qui enfermait ses appartements s'ouvre à mon arrivée. J'entre dans sa chambre. Elle est toute froide. Je fais quelques pas à l'intérieur. Avec une grande inspiration, je m'assois par terre. Son odeur est toujours dans la salle. Assez étrange, mais j'aime bien ça. Je me couche sur le plancher glacial. C'est comme si elle était toujours ici. Sa commode, son lit, sa table de chevet... Tout est placé à sa façon. Mon regard se pose soudainement sur un étrange objet qui brille dans la lumière. Il est doré, avec un petit saphir au centre. Qu'est-ce que c'est? Je m'avance doucement vers la commode et tends la main pour attraper l'objet. Ce que je vois est choquant! Je n'y crois pas! C'est impossible!

Entre mes mains, je tiens le pendentif qu'Océanne portait tous les jours autour de son cou. Mes doigts se posent sur la petite pierre bleue au centre. Je me relève en tremblant de ma position couchée. Je tremble tellement que j'échappe le collier qui tombe par terre. Au moment de l'impact, le pendentif s'ouvre, et une lumière bleu pâle illumine la chambre. La figure d'Océanne se forme; je me rends compte que c'est un hologramme de notre chef.



«Je suis vraiment désolée de ne pas pouvoir vous dire ceci en personne, mais j'ai peur de ne pas avoir assez de temps : j'ai contracté la maladie.»

À ces mots, je recule de quelques pas, surpris de l'information que je venais d'entendre.

«Je vous le dis tard parce que, moi non plus, je ne le savais pas jusqu'à très récemment. Je suis vraiment désolée si vous l'apprenez par ce message au lieu que je vous le dise en personne, mais je vous aime tous beaucoup et je ne voulais pas vous laisser sans réponse.»

Je me sens tout à coup beaucoup moins triste, sachant qu'Océanne n'est pas morte, mais simplement dans le coma.

Soudain, j'entends la voix de Sophie résonner dans les couloirs jusqu'à la chambre.

«Syran! Myra! Noah! Lucas! Venez dans la salle de commande tout de suite! M'ENTENDEZ-VOUS? J'ai dit : "TOUT DE SUITE! MAINTENANT!"»

Confus, je me précipite dans le couloir où les autres couraient déjà. Ils s'arrêtent un moment pour me scruter du regard. Je leur avoue que je n'ai aucune idée de ce que ma sœur a en tête. Lucas et Noah froncent tous les deux les sourcils. Tous les quatre, nous nous dirigeons vers la salle de commande sans plus tarder.

En moins de cinq minutes, on est finalement arrivés à la porte d'entrée. La porte s'ouvre brusquement, et Sophie apparaît d'un coup. Elle m'embrasse et me serre dans ses bras en disant :

«On l'a trouvée, Syran! On a trouvé notre planète!»



La nouvelle nous frappe tous, et les regards surpris se changent en cris de joie. Myra pleure dans les bras de Sophie qui a les yeux brillants, elle aussi. Lucas et Noah s'enlacent. Moi, je serre le médaillon d'Océanne sur mon cœur. De nouveau, nous sommes réunis, comme avant. Je me tourne vers eux.

«Mais qu'est-ce qu'on attend? Allons découvrir notre nouvelle planète!»

Pendant que Sophie se prépare à descendre de notre vaisseau, les autres ramassent tous les matériaux nécessaires pour explorer la planète. Entre-temps, j'ai mille questions sans réponses qui me trottent dans la tête. Qu'allons-nous trouver? Est-ce sécuritaire? Allons-nous trouver un moyen de sauver la Terre? Mais, j'oublie tout lorsque ma sœur nous commande de venir nous préparer à la descente. Je prends mon sac et vais rejoindre mes amis. Aucun mot n'est dit, tout le monde est ébloui par la vue. Tout est clair, puisqu'il n'y a aucun nuage. La planète n'a qu'une source d'eau; une grande rivière qui la traverse, comme si elle était divisée en deux. Des champs de plantes comme je n'en ai jamais vu entourent les montagnes de couleur dorée. La planète est un peu plus petite que la Terre et a trois lunes sur son orbite. Je me dis que rien de mauvais ne pourrait arriver sur une planète aussi magnifique.

Le vaisseau spatial descend lentement du ciel. Nous sommes maintenant sur une planète étrangère que nous avons appelée CBD-19-48. Cette dernière semble avoir le bon environnement pour accueillir les herbes nécessaires pour guérir la maladie qui est source de tristesse dans notre équipage. La peur m'envahit, et mon cœur bat de plus en plus fort. Qu'allons-nous y trouver? Noah sort de la navette et explore les environs avec curiosité. Je prends mon courage à deux mains et décide de le suivre. Silencieusement, me fondant dans l'ombre, je fais quelques pas hésitants vers la grotte où se dirige mon ami. Noah y entre.



Je prends une grande respiration, mais je suis distrait par de jolies fleurs roses phosphorescentes. Je les sens, mais je suis absolument dégoûté par leur odeur. Oh non! Je viens de me souvenir! Noah est seul dans la caverne! Je me colle à la paroi de celle-ci. Elle est remplie de buissons et de plantes. Mon compagnon les observe avec une grande attention et en cueille quelques-unes. La voix de Sophie retentit dans le walkie-talkie de Noah :

«SORTEZ DE LÀ! COUREZ! DÉPÊCHEZ-VOUS! ON N'EST PAS SEULS, ICI! ON SE FAIT ATTAQU... psshhhh...»

Soudainement, un grognement ainsi qu'un craquement de branches se font entendre. Je sursaute. Deux yeux jaunes brillent dans le noir. Je crie...

Au même moment, sur Terre, la salle de commande perd toute communication avec le secteur C6.

— *Les lignes de transmission sont perdues avec l'équipe de la mission B72. Que devons-nous faire, commandant?*

Un homme lui répond avec autorité, d'un ton lugubre et magistral :

— *Rien. Nous n'allons plus rien faire à partir de maintenant. Cette mission est officiellement un échec.*



Crème glacée ou yogourt glacé? L'éternelle question...



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Natasha Bélair
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

Chapitre XXI *L'ère de la Chabougnaire glacée*

Il y a plus de deux mille ans, la Terre a commencé à se réchauffer. En raison de l'utilisation des combustibles fossiles et de la production de gaz à effet de serre, l'état de la couche d'ozone a commencé à se détériorer. En 1979, des scientifiques humains ont découvert un trou dans cette couche de gaz qui enveloppe la planète. Présentement, en l'an 4000, un trou béant existe dans la couche d'ozone, un espace qui s'agrandit peu à peu depuis l'an 3000, telle une bulle de savon qui éclate au ralenti. Dans ce chapitre, nous traiterons de Bernard Chabougne et de ses efforts pour résoudre ce problème au moyen de la Chabougnaire glacée, une invention conçue pour empêcher la crème glacée de fondre, malgré le réchauffement climatique.



Histoire environnementale interplanétaire, volume 3 – La Terre

par GHF784398

Publié en l'an 4017.

**Le 7 juillet 3050,
Baboule, Russie, Terre**

Bonjour, journal,

Je me présente, Bernard Chabougne, scientifique réputé. J'ai 56 ans, j'habite à Baboule, en Russie, et je suis seul. En fait, je suis de nature solitaire et, de toute façon, je n'ai pas le temps d'avoir une femme ou des enfants, car mes expériences occupent toutes mes journées. Présentement, je travaille dans mon immense laboratoire qui ressemble à une salle d'hôpital, dont les murs sont bordés de pots de crème glacée. Je tente de réparer les trous dans la couche d'ozone, car ces derniers font fondre la crème glacée avant que je puisse la consommer. Récemment, j'ai réalisé une expérience avec ma machine, la Chabougnaire glacée. Cette dernière tentative n'a eu aucun résultat apparent. Je suis déçu de cet échec parce que j'avais mis mes chaussettes et ma cravate porte-bonheur! Elles sont rose et mauve avec des petits chatons qui chantent, mais bon, je m'éloigne du sujet! Je ne sais trop comment m'y prendre pour écrire un journal de bord, car je n'en ai jamais écrit un, mais je crois que je m'adapte plutôt bien! Après tout, je suis un scientifique. Bon, je devrais aller me coucher maintenant si je veux être capable de me concentrer sur les modifications que j'apporterai à mon expérience demain.



Le 7 juillet 3050, Eluobabe, Eissur, Erret

Je m'appelle Naber Bouchagne. Je suis antisocial, mais c'est parce que je n'ai pas de temps pour les autres. Voyez, je suis un scientifique de 56 ans et j'habite sur Erret, une planète près de Erucrem. J'aime faire mes expériences scientifiques plus que tout au monde, ce qui veut dire que je ne peux pas avoir de famille parce que je ne les aimerais pas comme il faut... J'ai l'option d'avoir un robot assistant, mais j'ai l'impression que j'oublierais qu'il existe. Pour l'instant, je ne fais pas de nouvelles expériences, ce qui pourrait peut-être me permettre de faire une petite course chez le robot-marchand. J'ai une envie de yogourt glacé. J'ai remarqué que ce dernier fond assez rapidement, mais... il a le même goût, donc ça me va. Je suis vraiment désolé si je suis ennuyant, mais c'est bel et bien la première fois que j'écris dans ce journal de bord que j'ai reçu l'année dernière (un cadeau de fête plutôt moche). En fait, c'est la première fois que j'écris un journal de bord de ma vie! Je dois partir, maintenant, car il faut encore que je mette mes chaussettes et ma cravate porte-bonheur si je veux aller acheter mon yogourt glacé.

Le 10 juillet 3050, Baboule, Russie, Terre

Cher journal,

Je ne sais pas si je devrais m'inquiéter... J'ai commencé à perdre du poids, mais je mange encore plus de crème glacée



qu'avant, juste pour m'aider dans mon expérience, puisque ma dernière tentative n'a eu aucun résultat apparent. J'ai dû sortir pour aller en acheter d'autres à l'épicerie, puisqu'il n'en restait plus chez l'épicier virtuel. Lors de ma sortie, j'ai remarqué que beaucoup d'autres personnes que je croisais tous les jours devenaient de plus en plus maigres. J'ai donc décidé de passer voir mon médecin, Tom Huston, pour lui demander si lui aussi avait remarqué cela. En arrivant, il me l'a confirmé : les gens maigrissent à vue d'œil! De plus, il me dit que personne ne souffre de malnutrition. Il y a eu un décès dans un hôpital de Baboule, sans raison apparente, et les hôpitaux commencent à se remplir de gens trop maigres et trop faibles. J'ai un mauvais pressentiment. Ma solution, pour l'instant, est de manger plus, surtout de la crème glacée! C'est sûr, ma facture augmentera beaucoup, mais, à la fin, ça en vaudra la peine!

**Le 10 juillet 3050,
Eluobab, Eissure, Erret**

Sur Erret, c'est la catastrophe! Même moi, Narber Bouchagne, le grand scientifique, ne trouve pas la solution! Que se passe-t-il? Les gens tombent malades; à chaque coin de rue, quelqu'un s'évanouit! Il manque d'eau, et les récoltes commencent à s'épuiser. Une vraie journée d'enfer... En me réveillant, j'ai mangé mon bol de yogourt glacé, mis mon sarrau et suis allé au laboratoire comme d'habitude. Après avoir vérifié mes provisions, je suis allé à mon poste d'observation galactique et j'ai remarqué quelque chose d'extraordinaire à travers mon télescope! Le Soleil semblait beaucoup plus rapproché. Je dois me souvenir d'étudier cela plus en profondeur dans les jours à venir. J'ai le pressentiment que c'est lié à la sécheresse sur Erret en ce moment. J'ai continué ma journée et, en mangeant,



j'ai tout à coup pris conscience de l'immensité du problème. Le Soleil se rapproche, ce qui veut dire des sécheresses épouvantables, des épidémies, de maigres récoltes et, éventuellement, des décès sur Erret.

**Le 19 juillet 3050,
Baboule, Russie, Terre**

Je suis déprimé. Je n'ai toujours pas réussi à faire fonctionner la Chabougnaire glacée, malgré mes nombreux efforts. De plus, je n'ai plus de crème glacée, et le dépanneur est fermé. Je dois me contenter de yogourt glacé. Pour compléter le tout, en mangeant mon dessert médiocre, de mauvaises nouvelles sont apparues à la Holo-Visionneuse, mon appareil qui me permet de visionner les actualités en projections holographiques. Des témoignages des quatre coins du monde rapportent des milliers de morts inexplicables; 15 000 pour être exact. Certaines victimes présentent des signes de déshydratation et de malnutrition, tandis que d'autres semblent parfaitement en santé. Le vrai mystère repose dans la cause des décès, car les familles des personnes décédées affirment que leurs proches avaient une alimentation saine. Les spécialistes n'ont pas de théories pour le moment, mais, selon moi, c'est un parasite dans l'eau. Bon, je vais me coucher. Peut-être que j'aurai plus de succès demain.



Le 25 juillet 3050, Eluobab, Eissur, Erret

Cher journal,

Les nouvelles sont vraiment inquiétantes aujourd'hui. En regardant la Holo-Visionneuse cet après-midi, j'ai découvert qu'au moins 22 300 personnes sont mortes de cette maladie mystérieuse. Cette sécheresse ne montre aucun signe d'adoucissement. J'ai peur que nous n'ayons pas assez d'eau pour les récoltes. En fait, nous en manquons déjà. Je viens de calculer que, même si les Erretiens réduisent leur utilisation de l'eau non essentielle de 75 % et leur consommation de nourriture de 20 %, nous allons tout de même épuiser les réserves planétaires en deux semaines. Il faut absolument une grande pluie. J'ai commencé à développer un plan de rationnement de nourriture ainsi qu'un système similaire pour l'eau. Je vais le terminer demain matin en mangeant mon bol de yogourt glacé, cette fois de taille réduite.

Le 26 juillet 3050, Baboule, Russie, Terre

Cher journal,

Ce n'est pas possible! Je ne peux pas croire cette possibilité. Aujourd'hui, j'ai vérifié tous mes calculs, retracé tout ce que j'ai fait pendant l'expérience et revu chaque détail, mais je n'arrive toujours pas à mettre la main sur une preuve qui pourrait confirmer mon hypothèse. Je n'arrive même pas



à me convaincre moi-même. Je suis tellement stressé que j'ai englouti trois pots entiers de crème glacée. J'en ai peut-être abusé, mais c'est la seule chose qui réduit mon stress, surtout avec cette expérience qui me hante jour et nuit.

Le 2 août 3050, Eluobab, Eissur, Erret

Je suis désespéré. Mes inquiétudes quant au manque d'eau et de vivres sont maintenant une réalité. Bientôt, trop tôt, il ne me restera plus rien; j'ai fini la dernière cuillerée de yogourt glacé ce matin pour déjeuner. Je n'ai pas suivi mon plan de rationnement. C'était trop difficile. J'avais trop faim. J'étais trop stressé (les sucreries sont les seules choses qui me calment). Ce matin, j'ai communiqué avec Jacques Carlour, un autre scientifique de la ville, et lui aussi manque de nourriture. Il n'a rien remarqué à propos du rapprochement du Soleil, mais il est d'accord sur le fait que le changement de climat abrupt n'est pas un hasard. Nous avons discuté de solutions possibles au manque de nourriture et avons pensé à en créer en laboratoire. Cela semble assez facile; je vais m'y mettre cet après-midi. Plus de détails à ce sujet ce soir.

Ouf! Créer de la nourriture artificielle n'est pas aussi facile que je le pensais. En fait, je n'ai pas encore réussi. Cela pourrait me prendre des semaines! Je n'ai pas de temps à consacrer à un nouveau projet; je suis déjà très occupé avec l'étude du Soleil! Mon dilemme est que, si je n'étudie pas cette étoile, je ne pourrai pas découvrir la vitesse à laquelle elle avance (j'ai pu confirmer qu'il se rapproche d'Erret). Mais, si je ne crée pas de nourriture, je pourrais mourir de faim avant de le découvrir! Ah, si seulement j'avais mon yogourt glacé pour m'aider!



Le 8 août 3050, Baboule, Russie, Terre

Je suis un génie! Un génie absolu! Je suis à bout de forces, squelettique, au point que mes vêtements sont de cinq tailles trop grandes, mais je suis euphorique. Cela fait presque toute la nuit que je révise mes calculs (Ouf! déjà presque 3 heures du matin!), et j'ai finalement trouvé la soluti...

Rapports de décès

par le D^r Tom Huston

Décédé : Bernard Chabougne

Âge : 56 ans

Occupation/Emploi : scientifique

Sexe : M

Date du décès : 8 août 3050

Heure du décès : estimée autour de 2 h 45

Cause du décès : inconnue

Rapport de décès

par le D^r Mott Notsuh

Décédé : Narber Bouchagne

Âge : 56 ans

Occupation/Emploi : scientifique

Sexe : M

Date du décès : 8 août 3050

Heure du décès : estimée autour de 2 h 45

Causes du décès : malnutrition et déshydratation

Baboule Express

Le 8 août 3050

Yanick Slovaki



Décès du jour :

Marcus Fablard, 63 ans. Un homme bon et affable, malheureusement atteint d'un cancer, nous a quittés. Il restera toujours dans la mémoire de sa famille : sa femme bien-aimée, Charlotte, sa fille, Sophie, ses deux fils, Antoine et Félix, et tous ses petits-enfants.

C'est avec regret que nous vous annonçons la mort de **Philippe Goudron**, 12 ans. Il manquera beaucoup à ses parents, Sally et Martin Goudron, à sa petite sœur, Lily, et à ses nombreuses amies.

À la douce mémoire de **Laurin Irfug**, décédé à l'âge de 43 ans. Il laisse dans le deuil son épouse Juliette Lafarge et son fils unique, Paul Irfug.

Dhorhas Tao, 89 ans, décédée subitement mardi dernier. Nous offrons nos plus sincères condoléances à la famille.

Toute la communauté scientifique est en deuil à la suite du décès de Bernard Chabougne, 56 ans. Ce chercheur infatigable lui manquera grandement. Enfant unique de Jim et de Marie Chabougne, il laisse également dans le deuil Amélie, Jules et Oscar.

Eluobab Express

Le 19 août 3050

Kinay Ikavols

Décès du jour :

Sucram Dralbar, 63 ans

Eppilip Donrdoug, 12 ans

Enilda Illecip, 38 ans

Niraul Gufri, 43 ans

Sahrod Oat, 89 ans

Narber Bouchagne, 56 ans

Journal de bord de GHF784398



Le 7 juillet 4000

Longue journée aujourd'hui... Je suis allée sur la Terre avec l'équipage du vaisseau 986473 pour notre troisième tentative de colonisation. La Terre est toute verte et bleue, c'est beau à voir! Grosse découverte! C'était finalement une journée excitante... Nous avons trouvé un grand immeuble avec un laboratoire immense à l'intérieur, plus grand que ceux que nous avons sur notre planète! Étrangement, il était rempli de pots avec l'inscription « crème glacée » écrite dessus. Aucune substance à l'intérieur, mais j'aurais bien aimé y goûter! À la suite de nos explorations, nous avons trouvé des rapports qui expliquent une tentative d'expérience pour réparer la couche d'ozone, en plus d'une cravate et des chaussettes dans un tiroir sur lequel on lisait « porte-bonheur ». J'ai rapporté une paire de chaussettes pour mon mari. Bon, revenons aux papiers importants. L'expérience a mal tourné, et il est écrit qu'il a créé un univers parallèle à celui de la Terre. Mais, je me demande... Pourquoi la Terre n'a-t-elle plus de Terriens? Elle est où, cette autre planète? Il est où, cet univers parallèle? Ça me décourage... Une mission de plus avec l'équipage. Je vais encore devoir faire des heures supplémentaires. Vivement les vacances!

GHF784398



DSO⁴MP₂



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Natasha Bélair
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Jean-Claude Larocque

« Il y a 1 000 ans, dans une lointaine galaxie... »

C'est habituellement à ce moment du cours d'histoire que vagabondent mes pensées. Cette histoire-là, on nous l'a fait entendre un million de fois. L'histoire de la planète Ka'ashyq et sa collision avec la nôtre. C'est donc de cette façon que nos planètes sont devenues voisines. À ce jour, aucun être humain n'y a mis le pied, puisque, selon les rumeurs, les Ka'ashyquiens sont effroyablement féroces. Par contre, les planètes sont très semblables en grandeur et en ressources naturelles, même



si Ka'ashyq est un peu plus avancée en technologie. Nous sommes aujourd'hui en 4753, mais cette histoire continue d'intriguer tous les scientifiques, dont mes parents. Moi aussi, je souhaite devenir une scientifique; j'étudie la biochimie moléculaire à l'Université de Waterloo.



Enfin arrivée à la maison, je m'affale sur le divan et allume nonchalamment l'holo-télé. Je ne peux pas croire qu'il y a 2 000 ans les êtres humains vivaient avec un téléviseur. Comment cela fonctionnait-il? Je me perds de nouveau dans mes pensées jusqu'à ce que mon père rentre du travail en trombe. Il me dit de regarder les nouvelles sur un ton ému et énigmatique. Après avoir rapidement attaché mes longs cheveux blonds, réponds, non sans curiosité, à la demande de mon père pour voir une image du gouvernement international en compagnie de celui des Ka'ashyquiens. Mon père me crie la nouvelle avant que l'holo-télé puisse le faire :

« LA TERRE ET KA'ASHYQ ONT FINALEMENT FAIT LA PAIX! »

Aux nouvelles, on explique que les Ka'ashyquiens nous ont offert en cadeau un gaz qui leur est très bénéfique; il leur permet d'avoir plus d'énergie. Qui aurait cru que ce jour arriverait enfin? Sur cette note, je m'endors la conscience en paix.



« BIP! BIP! BIP! »

Le timbre de mon réveil m'oblige à me lever pour trouver mes parents assis dans la cuisine en train de discuter. Après avoir lancé mon « Bonjour! » quotidien, j'apprends la raison du réveil matinal de mes parents. Plus de 5 000 personnes dans le



monde sont touchées par une maladie inconnue... Des tonnes de questions me viennent à l'esprit : Pourquoi? Comment? Quand? Quoi? Mais, je dois m'abstenir de les poser, puisque je suis, comme tous les jours, en retard pour mes cours.

De retour à la maison après mes cours, je m'enferme dans ma chambre pour étudier, étudier et encore étudier en vue de mon examen final de biochimie...

Le gazouillement des oiseaux interrompt brusquement mon sommeil. Je me réveille soudainement et m'aperçois que je m'étais endormie en étudiant. Je décide de descendre pour me cuisiner un déjeuner. Comme d'habitude, je vérifie mon Brique-Holo qui m'indique trois messages. Deux de ces messages proviennent de ma mère, qui m'explique qu'elle est partie magasiner avec mon père, de ne pas m'en faire. Ils seront de retour à l'heure du dîner. Le dernier message est envoyé du code Brique-Holo qui correspond à ma grand-mère. Cela me surprend, car elle n'utilise presque jamais son Brique-Holo, et ce que j'entends m'étonne encore plus :

«Allô, Natalie! J'envoie ce message pour vous aider à comprendre que je suis soudainement tombé gravement malade et que je ne serai pas capable de venir vous visiter dans les prochains jours. Je t'aime et j'espère te voir bientôt. Bisous.»

Ce message me rend très inquiète; peut-être qu'elle aussi a contracté la maladie mystérieuse. Je décide d'enquêter. Je me rends donc au laboratoire de mes parents dans le boisé à l'arrière de notre propriété.

En marchant dans le sentier, j'entends un bruit derrière moi. Ce doit être un animal, je continue donc ma route. Cependant, j'ai l'impression d'être suivie. Je m'arrête brusquement. Un homme immense et bleu aux cheveux blonds avec des pieds et des



mains minuscules sort d'un buisson. J'essaie de m'enfuir, mais il sort une petite télécommande, appuie sur un bouton et m'immobilise. Mon agresseur me regarde droit dans les yeux. Il ne me veut aucun mal, j'en suis sûre. Si c'était le cas, il m'aurait déjà tuée. Mais pourquoi m'a-t-il immobilisée? Ce n'est certainement pas un être humain. Non, ce doit être un Ka'ashyquien. J'ai vu des photos d'eux dans le *Journholo*, et l'on en a souvent parlé en classe de biologie. Je n'ai jamais eu l'occasion d'être face à face avec un extraterrestre, donc je suis plus excitée qu'effrayée.

Une semaine plus tard

1000-753 (le Ka'ashyquien) et moi sommes maintenant alliés, car nous avons le même but : découvrir le comment et le pourquoi de cette maladie étrange qui s'est infiltrée dans notre société. Mon ami m'a expliqué que les Ka'ashyquiens savent que le gaz affecte les êtres humains. Par contre, ils ne savent pas comment leur dire sans créer de nouveaux problèmes de mécontentes avec la population humaine. Il m'assure que ça ne peut pas être le gaz qui tue les êtres humains, car, pour les Ka'ashyquiens, il est très bénéfique.

Chaque jour, lui et moi révisons notre plan pour nous infiltrer au gouvernement. Petit à petit, il apprend à parler le français avec moi. Il peut délaisser son traducteur simultané. Il m'explique qu'il est chargé d'une mission secrète du gouvernement ka'ashyquien. Il me dévoile qu'il cherche à guérir la maladie et que, pour ce faire, il a besoin de matériel qui se trouve au gouvernement terrestre. C'est donc la raison pour laquelle il a besoin de mon aide. Nous utilisons souvent le SOutrion, le moyen de transport général pour aller à l'université, où nous cherchons du matériel ou des documents scientifiques qui



nous aideraient à découvrir la cause de cette maladie. Il s'intéresse beaucoup à la science, comme moi. Notre plan est mis au point; nous sommes prêts.



La nuit du 24 avril, je quitte la maison vers 23 h 45. La nuit est calme; rien ne semble être en vie. Je prends une grande respiration et répète le plan dans ma tête. C'est simple, il faut juste que j'entre, que je vole les instruments dont 1000-753 et moi avons besoin pour notre expérience et sortir sans être vue. Après avoir contemplé la lune un moment, je prends mon courage à deux mains et embarque dans le SOutrion. Je débarque à deux coins de rue de ma destination et fais le reste à pied. J'entre dans l'édifice grâce à la passe de ma mère que j'ai empruntée de son valet de nuit. Je marche dans les corridors silencieux jusqu'au laboratoire en tentant de ne pas croiser les gardes pour éviter toutes complications. En me référant à la photo que m'a donnée 1000-753, je repère facilement les pièces d'équipement. Elles sont dans le coin du laboratoire, et chacune est entourée d'une protection de verre. Je sais que l'alarme va sonner si je tente de l'ouvrir, mais j'ai un plan.

**« OK, tu es capable, suis le plan,
et tout ira bien », me suis-je dit.**

Après ce moment de réflexion, je prends la baguette-laser que j'avais apportée et ouvre les trois vitres l'une après l'autre. Le son de l'alarme et les pas des gardiens me donnent la chair de poule, car je sais que j'ai peu de temps pour agir. Les instruments en main, je cours aussi vite que je peux. Je réussis à traverser l'édifice et je me rends jusqu'à la porte où m'attend 1000-753. Les gardiens se rapprochent de plus en plus, et chaque muscle dans mon corps tremble. 1000-753 me tire



dans un coin, et les portes de l'édifice claquent derrière nous. En pensant vite, il les bloque à l'aide d'un cadenas électrique. On court jusqu'au SOutrion et l'on se jette dedans en laissant les portes se refermer pour notre départ.



Je commence mon expérience, étant convaincue que ma théorie est bonne. Toutes les autres n'auraient pas pu fonctionner. Je peux sentir mon cœur battre comme le tonnerre. La machine est froide, comme de la glace. L'interrupteur est plus lourd que je le pensais et difficile à lever, mais ça démarre avec un grand gémissement.

« ÇA ROULE! », je crie à 1000-753, au-dessus du bruit de la machine.

Je dépose le tube de terre dans la machine et ferme l'ouverture en attendant que les résultats apparaissent à l'écran.

— Pourvu que l'on trouve du gaz DSO_4MP_2 dans la terre, dis-je à 1000-753.

— On a fait tout ce que l'on pouvait; maintenant, il faut attendre, me répond-il.

La machine fait un bruit indiquant que l'analyse est terminée. Je regarde l'écran et sens mon cœur s'arrêter. J'ouvre la machine et en sors le tube, maintenant devenu inutile. La terre ne contient aucun DSO_4MP_2 . Je suis très déçue et ne sais plus quoi faire.

— Je te le jure, on est proche, dit 1000-753 d'un ton rassurant.

— On sait que c'est le gaz qui entre en contact avec quelque chose que consomment les gens. Tout n'est pas perdu, on y est presque. Il faut simplement essayer d'autres substances, dis-je.





Je n'ai pas arrêté depuis 24 heures. Je suis épuisée et n'ai rien bu ni rien mangé depuis un bon bout de temps. Assoiffée, je prends ma bouteille d'eau et l'approche de ma bouche pour boire un peu lorsque, tout à coup, mon Brique-Holo sonne. Surprise! Je sursaute et renverse accidentellement l'éprouvette qui contenait le gaz. Grâce au colorant que j'ai ajouté pour mieux le contrôler, je le vois s'éparpiller partout et aller dans ma bouteille d'eau. Je me rappelle que mon Brique-Holo vient de sonner et me précipite pour y répondre tout en m'assurant de ne pas marcher sur les nombreuses pièces d'équipement éparpillées partout. Je vois que ma mère m'a envoyé un message holographique me disant qu'elle m'aime et qu'elle s'ennuie de moi. Je me souviens que le gaz s'est éparpillé partout et je retourne à mon dégât pour tout ramasser lorsque je constate que le mélange des deux ingrédients a créé une réaction que je ne peux décrire.

Je ne peux attendre. Je place un tube contenant cette eau dans la machine d'analyse aussi vite que je le peux.

— *Calme-toi, tu vas le verser partout si tu n'arrêtes pas de trembler, dit 1000-753, amusé.*

— *Doigts croisés! On n'a pas d'autres options si ça ne fonctionne pas. Je sais que j'ai raison, je peux le sentir dans mes os.*

La machine termine son analyse, et les infos apparaissent à l'écran : DSO⁴MP₂.

— **HOURRA! On a réussi! je crie à 1000-753.**

Mon cœur bat dans ma tête, et l'adrénaline court dans mes veines – c'est ma première grande découverte. Mes premiers pas dans l'industrie. Je ne pourrais me sentir mieux.





1000-753 et moi venons de découvrir que ce n'est pas le gaz qui tue les gens, mais plutôt le mélange de ce gaz avec les minéraux contenus dans l'eau. Nous avons décidé d'avertir le gouvernement terrestre et de lui expliquer la situation.

Nous comprenons maintenant que les problèmes qui ont commencé ces dernières semaines ont été causés par le gaz DSO^4MP_2 lorsqu'il est mélangé avec notre eau. Pourtant, ce gaz est un cadeau de Ka'ashyq.

« Nous vous avertirons du développement de la situation », explique un représentant du gouvernement terrestre à la radio.

Personne ne sait quoi faire ni qui blâmer. Nos planètes devraient-elles se faire la guerre? Est-ce vraiment un accident? Les Ka'ashyquien nous assurent qu'ils n'en savaient rien et que, pour eux, le gaz utilisé les renforce. C'était la raison de leur cadeau, offert en signe de paix, mais, sans le savoir, cela a causé un grave problème. Les deux gouvernements planétaires essaient de trouver des solutions, mais la population des deux planètes demeure frustrée l'une envers l'autre.

1000-753, les scientifiques et moi sommes récompensés pour notre découverte. De plus, 1000-753 et moi gagnons des médailles de chocolat. Personnellement, ce prix n'a aucune valeur, considérant ce que nous avons réussi à faire, mais 1000-753 est fou de joie. Je crois qu'il n'a jamais vu de chocolat de sa vie, encore moins y goûter. Les deux gouvernements planétaires ont décidé d'unir leurs ressources pour essayer d'en apprendre le plus possible au sujet des espèces sur les deux planètes et de l'univers. Il y a encore quelques conflits, et cela ne va probablement pas changer bientôt, mais, pour l'instant, c'est la paix en général. En somme, nos deux planètes



vont travailler ensemble pour trouver un antidote à la maladie et une façon de décontaminer l'eau. Ils vont commencer par faire des échanges, que ce soit d'informations ou de matières. Il ne devrait pas y avoir de problèmes, mais, en y réfléchissant, une telle situation a-t-elle déjà empêché les êtres humains de récupérer ce qu'ils croient leur appartenir?



Aventure aux îles Fidji



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Vicky Perrier
École secondaire catholique L'Escale, Rockland
Auteur mentor : Luc Baranger

Le 17 février 2012

Je m'appelle Mark. J'ai une femme qui s'appelle Florence. Nous sommes mariés depuis vingt-trois ans. Il y a trois ans que notre fils, Marc-André, est décédé. Il était allergique à une composante qui se trouve dans les antibiotiques. Nous vivons à la campagne, près de Canberra, en Australie, dans une belle petite maison. Avant, j'étais un scientifique, ce qu'on appelle un thermophysicien. Florence était fleuriste. Depuis l'an 2008, nous sommes retraités. Pour arrondir les fins de mois, je cultive des fruits, soit des pommes, des bananes, des tomates et quelques citrons que je vais cueillir chaque matin dans mon jardin avant d'aller les vendre. Nous avons un chien brun et blanc qui se nomme Harley et un chat blanc aux yeux rouges que nous avons trouvé sur la route. Florence est tombée amoureuse du chat, donc nous l'avons gardé et nous l'avons nommé Rouget! Un jour, ma femme et moi aimerions aller en Angleterre pour aller voir la famille, dont mes frères et sœurs. Nous sommes originaires de là-bas.



Le 18 février 2012, 6 h 36

J'entends l'alarme de mon réveil, donc c'est le temps d'aller vendre mes fruits. Ça ne me tente pas de me lever, sauf que je m'aperçois que ma femme, à mes côtés, n'est pas comme d'habitude. Elle m'explique qu'elle se sent faible, qu'elle a des nausées et des maux de gorge. Elle a aussi de gros maux de tête et se met à vomir. Son cœur bat très vite. Elle a l'air étourdie, et sa peau est froide, alors que son visage est rouge et en sueur. J'allume aussitôt mon ordinateur pour faire des recherches sur sa condition médicale et, après deux heures, je découvre que Florence est victime d'une hyperkhimora aiguë! Cette maladie n'est pas contagieuse, mais est très rare en Australie, et je n'y connais rien.

Je panique, car il n'existe encore aucun remède contre cette maladie! Grâce à mes recherches, j'utilise mes habiletés d'ancien scientifique pour essayer d'en trouver. J'oublie même de manger pendant la journée, car je ne pense qu'à soigner ma femme. Je l'aime beaucoup et je ne veux pas la perdre.

Le 19 février 2012

Je suis découragé, car le seul remède qui pourrait guérir Florence provient d'une plante que l'on ne trouve que sur l'île de Mana, aux îles Fidji! Cette plante porte le nom de *tagimoucia*. Je dois prendre l'avion pour la trouver et cueillir son nectar. Je ferais tout pour sauver ma femme. Mais, je suis inquiet. Si elle meurt pendant que je serai aux îles Fidji? Une recherche m'apprend que Florence pourrait mourir dans un délai de cinq à dix jours. Je vais laisser ma femme avec ma tante. Elle



a déjà été une très bonne infirmière à son service, et je lui fais confiance.

14 h 13, dans mon sous-sol

Les billets d'avion aller-retour Canberra-Mana coûtent environ 970 \$ australiens. Je suis tellement content d'avoir été un scientifique. Je n'ai qu'à aller chercher l'argent de ma pension. Sauf que je ne suis pas sûr du montant exact... Alors, je regarde sur Internet et j'apprends que j'ai exactement 4 564 \$, bien assez pour vivre le temps que je vais passer sur l'île et payer mon billet d'avion.

Avant de commencer à faire mes valises, j'appelle ma tante pour qu'elle s'occupe de notre chien et de notre chat, sans oublier Florence, car, pendant mon absence, je ne veux surtout pas qu'elle soit laissée seule. Ensuite, je me prépare en fonction de la température, qui est en moyenne de 29 °C. J'emporte de l'argent fidjien et je vais me faire faire deux vaccins. J'emporte aussi de la crème solaire et de l'antimoustique en quantité!

21 h 47, à bord de l'avion

Je suis en route pour les îles Fidji et, dans quelques heures, je vais arriver à destination, là où commencera l'aventure. À bord de l'avion, tout est bien, ce n'est pas trop bruyant, et la nourriture est moyennement mangeable.

Arrivé à l'aéroport de Mana, il fait 30 °C avec un peu de brume. Je suis tellement nerveux... Je ne peux même pas tendre mon passeport tellement je tremble. Pendant le vol, j'ai eu peur de ne jamais trouver la plante. Les îles Fidji sont petites, comparées à l'Australie, mais grandes pour un seul homme qui doit trouver



une petite plante extrêmement rare. Ça me donne plus d'une raison d'être nerveux.

1 h 42, aux îles Fidji

Une fois arrivé, je dois remplir des formalités douanières, ce qui me prend beaucoup de temps. Avant d'aller dans la jungle, je vais dans la ville près de l'aéroport, et il y a beaucoup de monde! Il est très tard, donc, avant de commencer mes recherches, je dois me reposer. Malgré la circulation dense de cette ville, je réussis à trouver un hôtel. Je m'en approche et découvre que ça coûte seulement 45 \$ la nuit. Je décide de m'y installer, même si l'hôtel est tout sale, la peinture des murs. tout écaillée, et qu'il n'y a pas d'oreiller. Il n'y a même pas de couverture ni de toilettes; alors, je dois faire mes besoins dehors. Je le sais, c'est dégoûtant! Mais, je suis exténué, alors je me couche.

2 h 3, dans ma chambre d'hôtel

Tout à coup, je sens quelque chose sur mon bras, quelque chose qui semble vraiment long. J'allume la lampe sur ma petite table de nuit, je regarde, et c'est un énorme scolopendre d'un pied de long! Je panique et j'essaie de l'enlever, mais il a le temps de me mordre! Je me lève, et le scolopendre disparaît dans un trou du mur. Je regarde mon bras qui est déjà en train d'enfler sévèrement. Je sors ma trousse de premiers soins qui se trouve dans ma valise. Mais, je n'ai aucune idée de ce qui pourrait m'aider. Je sors et trouve de la boue. J'en mets sur mon bras, et ça me soulage un petit peu. Ça fait vraiment mal, mais je reste brave, car je pense à ma femme. Je retourne dans ma chambre, et ma trousse est encore sur mon lit. Je prends



un bandage et l'enroule autour de mon bras. Puis, je retourne au lit pour les quelques heures qui restent jusqu'au matin.

Le lendemain, j'entre dans la forêt avec mon tube d'échantillon. Je dois donc trouver une plante rouge et rose. Je trouve une grotte. Je m'en approche et je vois une plante tout au fond. J'espère trouver la *tagimoucia*, mais, malheur à moi, l'entrée de la grotte est couverte de scolopendres gros, noirs et très longs. J'ai vraiment peur, car je ne veux pas qu'ils me mordent encore. Je prends un bout de bois et des allumettes, et je mets le feu dans la végétation à l'entrée de la grotte. Ça fait fuir les scolopendres. Je regarde la plante et je la compare avec une photo de la *tagimoucia*. Elles se ressemblent beaucoup. Je prends la plante et la presse doucement dans mon tube. J'en prends deux fois plus que nécessaire, au cas où je perdrais la première dose. Finalement, je peux rentrer à la maison pour soigner ma femme. En retournant à mon hôtel, j'ai un grand sourire. Je me dépêche de faire mes bagages et de retourner chez moi. Je trouve que le vol de retour prend beaucoup de temps, trop de temps.

J'arrive finalement chez moi avec les échantillons de la plante. Je suis prêt à donner le remède à ma femme. Je trouve Florence couchée sur le divan. Je me prépare donc à lui donner le remède et constate qu'elle ne réagit pas lorsque je l'appelle. Aussitôt, je pose ma main sur son cœur. Pas de battements, rien. Je sens des larmes couler sur mes joues... Ma tante me rejoint et me dit :

«*Je suis vraiment désolée, Mark.*»

Je ne comprends pas comment un tel malheur a pu se produire!
Je me mets à genoux sans cesser de pleurer.



Quelques mois plus tard

J'ai décidé de laisser aller les choses, puis de poursuivre le cours de ma vie. J'ai continué d'améliorer le remède à partir des échantillons rapportés des îles Fidji. J'ai même décidé d'aller à l'hôpital pour leur dire que j'ai trouvé un remède contre l'hyperkhimora aiguë. Mais, en entrant dans l'hôpital, j'ai commencé à pleurer. Ça me faisait penser à mon fils et à ma femme. J'ai continué quand même. Les médecins ont décidé de faire des tests avec la plante que je leur ai apportée. Quelques mois plus tard, ils ont testé le remède sur un patient, et le remède a fonctionné. L'hôpital a décidé de me donner un million de dollars pour cette grande découverte. Avec cet argent, je suis allé en Angleterre, car, après tout, c'est ce que nous avons toujours voulu faire, Florence et moi. À mon retour en Australie, j'ai écrit un livre qui raconte mon histoire; j'en ai vendu des milliers d'exemplaires. J'ai donné 100 000 \$ à des organismes et à des hôpitaux. J'ai déménagé dans une grande maison à la campagne. Je pense souvent à Florence et à notre fils Marc-André. Ils me manquent, mais resteront toujours présents dans mon cœur.



Le vol en Asie



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Vicky Perrier
École secondaire catholique L'Escale, Rockland
Auteur mentor : Luc Baranger

Cette grande aventure s'est déroulée en juin 2016, à Chibabobo, sur le continent africain. La capitale s'appelait Chibaboué. Le Chibabobo était le seul pays de tout le continent où il n'y avait pas de guerre, car c'était un petit pays qui ne se mêlait pas des affaires de ses voisins.

À la pharmacie de l'hôpital C.H.B est arrivé un jeune garçon de huit ans seulement qui s'était fait mordre par une araignée. Il l'a décrite comme étant très grosse, brune et poilue. Plus



la semaine avançait, plus le nombre de cas de morsures d'araignées augmentait, au point où la ville a dû lancer une alerte d'épidémie. Les araignées se multipliaient et se répandaient rapidement dans la ville.

Les araignées étaient partout. Dans les lits, dans les armoires, dans les toilettes publiques, dans les rues et même dans les réserves d'eau. Les insectes provoquaient une maladie nommée l'aranéisme. Les patients atteints de cette maladie faisaient de la fièvre et mouraient par dizaines toutes les heures. Ils avaient des enflures énormes, ils toussaient, avaient de graves pertes de mémoire accompagnées de toutes sortes de réactions différentes.

Ces patients devaient donc se rendre à l'hôpital C.H.B qui était très sombre et mal entretenu. Les lits étaient collés les uns aux autres et, malheureusement, l'hôpital était vraiment plein à craquer. Les malades avaient quarante-huit heures seulement avant que le poison ne se répande dans leur corps, plus précisément dans leur sang.

Après avoir injecté le vaccin aux personnes infectées, les médecins ont découvert qu'il manquait sûrement un ingrédient spécifique parce que les patients ne guérissaient plus... Marco, un chimiste de quarante-trois ans aux cheveux noirs et aux yeux verts, vêtu d'un sarrau blanc, avait appelé l'OMS, l'Organisation mondiale de la Santé, pour qu'elle envoie des enquêteurs afin d'éclaircir le mystère.

Un Chinois, un Américain et un Marocain sont arrivés trois heures plus tard pour enquêter sur la situation. Ils étaient déjà en Afrique, alors leur arrivée a été plus rapide que prévu. Les habitants de Chibaboué étaient apeurés et en état de panique. La mort et la souffrance les angoissaient. Les habitants ne voulaient plus sortir de leur demeure, les touristes



avaient disparu et les trottoirs étaient déserts. De plus, les hôtels étaient vides, et les pilotes d'avion refusaient d'atterrir à Chibaboué de peur d'être victimes de morsures d'araignées.

Les enquêteurs ont été envoyés à l'hôpital pour étudier le médicament et enfin trouver la composante manquante du vaccin qui était tout simplement inefficace depuis quelques heures. Les trois scientifiques étrangers ont fait plusieurs tests en laboratoire. Ils ont mélangé divers ingrédients pour tenter de découvrir, dès que possible, celui qui manquait. Un peu plus tard, ils ont remarqué que la composante qui manquait se nommait *monométhyl auristatine*. Mais, malheureusement, celle-ci ne se trouvait qu'en Chine.

Le Chinois, l'Américain et le Marocain sont donc partis en Asie. Après onze heures de vol, les enquêteurs sont débarqués en Chine, plus précisément à Chengdu. Ils se sont d'abord rendus à leur chambre pour déposer leurs bagages. Ensuite, une voiture est venue les chercher pour les conduire au laboratoire national, appelé le Song, où ils ont rencontré Tchang, un homme de trente et un ans qui travaillait dans le laboratoire scientifique où la composante manquante avait été volée. Tchang leur a expliqué la façon d'utiliser l'ordinateur pour localiser l'ingrédient manquant dans le grand édifice. Après de nombreuses explications, les trois scientifiques étrangers ont commencé leurs travaux. Il était 22 heures. Après de longues heures de recherches, les enquêteurs ont décidé de se tourner vers l'ordinateur central, celui avec une puissance incroyable. Malheureusement, ils ont ouvert le mauvais document. Ils ont ouvert le fichier des caméras de surveillance de l'immeuble, où ils ont aperçu un individu un peu douteux... Ils ont remarqué que l'étranger était en train de commencer le processus pour copier l'ingrédient rare dont il voulait apparemment s'emparer!



— Tchang, peux-tu venir? Il y a quelque chose de bizarre à l'écran, a demandé l'Américain.

— Oh non! Il n'a pas le droit de faire ça! Ce n'est pas correct, c'est une copie! Vite! Il faut aller voir ce qu'il manigance! s'est écrié Tchang, paniqué.

Les scientifiques détectives ont monté un étage, ont tourné à droite, ont gravi deux autres étages, ont tourné à gauche, sont descendus dans le corridor D3, sont passés par la porte B668 et sont entrés dans le local des sciences. Tout ça, le plus rapidement possible pour attraper le malfaiteur. Mais où était-il passé? L'individu avait disparu avec la copie de l'ingrédient.

Les quatre hommes ont cherché l'individu louche. Mais, ils ne sont pas parvenus à le trouver! Ils ont regardé à gauche, puis à droite, et n'ont vu que des étagères et des ordinateurs; la pièce était déserte. Les enquêteurs ont continué à chercher ce voleur de malheur sur tout l'étage. Ils l'ont finalement trouvé dans l'escalier, près de la sortie 8. Le temps que le Chinois, l'Américain, le Marocain et Tchang courent après lui, le cambrioleur s'était dirigé vers la porte et s'était sauvé! Les trois hommes ont essayé de le rattraper, mais ça a été un échec. Il a disparu dans l'immense forêt tropicale, la forêt de Jian Fen Gling, derrière la tour des Sciences de la Chine. Déçus, les quatre scientifiques sont retournés dans l'édifice pour se reposer de leur longue et pénible journée de recherches.



Le lendemain matin, les quatre grands hommes se sont remis au boulot le plus tôt possible. Leur but de la journée : retrouver l'ingrédient manquant dans le vaccin contre l'aranéisme. Ils ont fouillé tous les étages de l'édifice et toutes les armoires. Après avoir longtemps inspecté les locaux, ils ont enfin trouvé l'ingrédient. Mais, après plusieurs heures de tests et d'analyses



dans le laboratoire scientifique du Song, ils ont découvert que ce n'était pas le bon médicament, c'était une copie du vrai! Probablement une des copies du malfaiteur qu'ils avaient aperçu. Cet ingrédient était pourtant la clé pour que des milliers de patients africains arrêtent de mourir et guérissent de leur grave maladie. Les quatre hommes devaient se dépêcher pour éviter la mort de beaucoup de patients. Un stress s'est fait ressentir parmi les scientifiques parce qu'ils devaient absolument trouver l'ingrédient authentique le plus rapidement possible. Ils avaient des vies entre leurs mains! Pendant ce temps, en Afrique, des centaines de personnes continuaient à mourir, et l'hôpital était encore plein.

Les scientifiques se dépêchaient à chercher l'ingrédient manquant. Ils ont couru partout dans l'immeuble jusqu'à ce qu'ils le trouvent enfin. Ils ont fait beaucoup de tests pour ne pas se faire attraper une autre fois avec une vilaine copie. Ils ont fait, par exemple, des tests dans l'eau parce que l'ingrédient original ne fond pas. Ils ont fait d'autres tests dans une éprouvette avec de la vapeur parce que l'ingrédient ne s'évapore pas. Après cinq très très longues heures de tests, ils ont pu affirmer qu'ils tenaient le bon ingrédient. Victoire! Les scientifiques étaient vraiment fiers d'eux et de leurs pénibles recherches. Après cette interminable journée de boulot est venue l'heure d'aller au lit.



Le lendemain matin, les trois grands savants devaient retourner à Chibabobo en abandonnant Tchang derrière eux. Mais, c'était pour guérir les patients. L'Américain s'est rendu au laboratoire scientifique où ils avaient laissé l'ingrédient rare : le *monométhyl auristatine*. Comble de malheur, l'ingrédient n'était plus là! L'Américain, le Chinois et le Marocain se sont mis à la recherche de l'élément rare qui avait soudainement disparu.



Panique totale! Ils l'ont cherché partout dans le laboratoire, dans les armoires et les tiroirs, sous tous les meubles et sur les tablettes. Après cinquante minutes de fouinage, le Marocain a finalement trouvé l'ingrédient dans le tiroir, sous la table de travail où son équipe de scientifiques avait oublié de regarder! Oups! Tout à coup, une lettre est arrivée de Chibabobo sur le téléscripateur du Song.

À : scientifique101@chibabobo.org

De : @équipemalade7732@chibabobo.org

Objet : Roi malade

Chers scientifiques,

Nous avons le malheur de vous annoncer que le roi du Chibabobo a été mordu par l'araignée mortelle. Venez au plus vite avec l'ingrédient afin qu'on puisse le guérir le plus tôt possible.

S'il vous plaît, on a besoin de vous!

Les infirmiers du roi

Les trois hommes sont revenus au Chibabobo avec le médicament en leur possession pour soigner les malades, mais les trois savants avaient une priorité : soigner le roi du Chibabobo, Nicaroco, qui était gravement malade. Les trois hommes sont venus pour le soigner, mais le prince Abdal-Malik est entré en scène. Il n'acceptait pas qu'ils soignent son père, car il voulait devenir roi à la place de Nicaroco. Aussitôt, il a réagi. Il a ordonné que l'on jette les trois scientifiques dans la prison du palais royal. Ce plan n'était pas le plus intelligent, car les scientifiques n'avaient rien fait de mal à la société pour mériter cela. Le plan était qu'un des gardes de la sécurité



accuse les trois hommes d'avoir volé l'ingrédient et de ne pas avoir d'autorisation pour aller voir le roi.

Lorsque les scientifiques sont arrivés à leur chambre pour montrer qu'ils avaient effectivement leur permis et qu'ils n'avaient rien fait de mal, ils ont eu une surprise : la pièce était dans un désordre total! Les couvertures étaient en dessous des lits, le divan, à l'envers.

Le Chinois a pris la parole.

**« La chambre n'était pas comme ça
lorsque nous sommes partis! »**

Un autre a regardé aussitôt dans le tiroir où se trouvaient tous les passeports, autorisations et billets d'avion. Tout avait disparu! Les trois hommes étaient « coupables ». Ils ne pouvaient rien faire, n'avaient rien pour argumenter. Ils savaient qu'ils n'avaient aucune chance de se sortir de cette catastrophe. Déçus, ils ont accepté la situation désastreuse.

Pendant que les scientifiques et le prince retournaient au palais royal, Abdim-Dodo, le chimpanzé apprivoisé du roi, a volé le médicament pour soigner son maître. Les trois savants ont été mis en prison et le singe, pendant ce temps, est allé injecter le médicament dans le bras de son maître, le roi Nicaroco. Le roi a été rapidement guéri.

Malheureusement, le prince a pris la fuite et a quitté le Chibabobo, et les scientifiques sont demeurés emprisonnés tout le temps du règne de Nicaroco.



Mon aventure sur la Terre de Baffin



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Vicky Perrier
École secondaire catholique L'Escale, Rockland
Auteur mentor : Luc Baranger

Hiver 1870

Me voilà enfin à bord d'un bateau parti de Montréal, qui vogue vers la Terre de Baffin. Est-ce que mon rêve d'épouser Ronald Winchester se réalisera? Ronald m'épousera à une condition : que je réalise l'exploit de prendre la photo d'un ours polaire. Mon grand-père m'a transmis la passion des ours polaires. Il faut juste que la température soit de mon côté.

Moi, Ella, une passionnée des ours polaires et mon équipe de Canadiens sommes finalement arrivés au port de Grise Fiord, situé au nord du Nunavut. Je me rends compte que je me rapproche de mon rêve de photographier un ours polaire.

Dès que je débarque du bateau, je sens la fraîcheur du Nord entrer dans mes poumons, le vent cru sur mon visage et le reflet de la lumière aveuglante. Je me dirige vers mon équipe de trois, George, Joseph et Marc. Ils m'aideront à me rendre à destination :

l'île de Baffin.



En arrivant au port, nous apercevons notre bateau. Il est long, brun et rouge, avec un télescope à l'arrière, et comprend une cabine où nous allons dormir. Le bateau comprend aussi deux petites chambres de stockage. Nous avons repéré ce bateau dans un camp inuit et nous avons reçu la consigne d'y faire attention, car c'est un bateau qui ne navigue habituellement pas, puisqu'il sert en cas d'urgence. Nous partons demain. Nous avons donc encore du temps pour nous préparer à l'aventure qui débutera dans la matinée.

Une fois en route, mon équipe me dit que le vent commence à se lever. George m'apprend qu'un Inuit lui a dit qu'il a aperçu des éclairs et des nuages noirs qui se dirigeaient vers nous. Nous espérons que la tempête ne va pas endommager le bateau. Pendant la tempête, George vient me voir dans ma chambre.

— *Cette tempête est très frustrante, non?*

— *Oui, en effet! Surtout que nous avons réservé le bateau qui sert en cas d'urgence. Il ne faudrait pas que la tempête l'abîme.*

— *Les vents forts et les vagues déferlantes pourraient saboter notre excursion, répond George.*

— *J'ai très hâte de commencer cette «chasse» aux ours polaires!*

— *Oui, nous aussi, ajoutent George et Marc.*

Mes deux plus grands rêves vont finalement se réaliser. Le premier, de marier Ronald, et le second, d'être la première femme à photographier un ours polaire! Mais, je suis aussi anxieuse, car je veux tellement réussir.

Le lendemain matin, la tempête s'est calmée. Je me prépare très soigneusement en m'assurant de ne rien oublier. Mes bottes bien enfilées, mon foulard enroulé autour de mon cou,



ma tuque bien mise et mon sac à dos bien attaché, je file vers le port de Grise Fiord. Je suis prête pour mon aventure!

Mon équipe se joint à moi, alors que j'admire la beauté du paysage blanc. La seule chose que je souhaite, c'est que notre bateau soit en excellente condition.

George à mes côtés, j'arrive enfin au port.

— Ah non! ce n'est pas vrai! s'exclame George, furieux de ce qu'il voit.

— Qu'est-ce qu'il y a, George?

— Le bateau est brisé! explique George, très furieux.

Je me rends compte que l'on ne peut plus utiliser le bateau, car il est très endommagé. La tempête ne l'a pas épargné, mais pas du tout. Un employé du port marche dans notre direction. La seule chose que nous espérons, c'est qu'il a un plan B.

Le seul autre choix, selon cet homme, est d'utiliser les kayaks de secours rouges encore intacts. Les kayaks peuvent nous amener à notre destination, mais ça va prendre beaucoup plus de temps.

Après une discussion de groupe, Joseph et Marc décident qu'ils embarquent ensemble, et George m'accompagnera dans le second kayak. Dès les huit cents premiers mètres, nous remarquons quelques icebergs. C'est vraiment magnifique. Quelle beauté naturelle! De plus, les vagues sont plus calmes que nous pourrions l'imaginer après une tempête. J'imagine qu'après la tempête, c'est le beau temps!

**« Regarde les baleines!
Je n'ai jamais vu d'animaux aussi gros! »**



— Oui, j'ai entendu dire qu'il y en avait beaucoup ici, répond George. Que penses-tu de la température, ici, dans le Nord? ajoute-t-il.

— Eh bien... ce n'est pas chaud, mais je pourrais vivre dans ce froid. Toi?

— Je dirais que j'aime le froid, mais c'est plus froid que je pensais.

Arrivée à l'île de Baffin, après plusieurs heures d'exploration, je me rends compte qu'il n'y a aucun ours polaire en vue. Je suis déçue.

— Ah non! Je ne vois rien... J'étais certaine qu'il y en aurait beaucoup!

— Nous pouvons essayer une autre région, propose George, en espérant que nous aurons plus de chance de l'autre côté de l'île.

— Bonne idée! Allons-y!

Nous décidons de quitter l'île avant la nuit, car il n'y a rien ici pour nous.

Le lendemain matin, nous partons tôt pour une autre région de l'île, mais nous n'y trouvons pas d'ours. De retour à Grise Fiord, nous nous rendons compte qu'il y a un problème avec notre carte. Nous consultons un natif nommé Market. Il nous indique un endroit avec de grosses populations d'ours polaires. Le matin suivant, mon équipe et moi repartons dans nos kayaks. Après deux heures de pagaie, l'île est en vue. Nous débarquons des kayaks sur l'île et nous cherchons aux alentours. Un de mes coéquipiers pointe une grotte au loin, et je suggère que nous nous dirigeons vers cette grotte immédiatement. Après quelques minutes de préparation, nous nous mettons en marche vers la grotte. Le natif avait raison! Il y a des ours polaires dans cette grotte! Maintenant que nous savons qu'il



y en a, nous devons trouver une manière de les faire sortir de la grotte. Nous décidons de lancer une torche dans la grotte pour qu'ils sortent. Avant cela, nous creusons un trou dans la neige, sous le vent, pour ne pas que les animaux nous sentent. Le trou est un bon endroit pour prendre la photo. Nous installons notre grosse caméra en bois, sur son trépied, dans le fond du trou. George et Joseph s'avancent vers la grotte, y jettent des torches enflammées, et reviennent en courant se cacher dans le trou où les ours ne peuvent pas nous sentir. Quelques secondes plus tard, les ours sortent en courant et s'arrêtent dans la neige. C'est le moment idéal pour prendre la photo, car ils restent immobiles. Sans faire de bruit, je prends la photo en pressant la poire. Avant de partir, nous attendons, silencieux, que les ours retournent dans la grotte.

Nous démontons notre caméra et nous rentrons, très fiers.

Nous passons la nuit dans la maison d'une famille inuite et nous mangeons comme des rois. Le jour suivant, je me dépêche d'aller au port pour reprendre un bateau vers Montréal. Je profite du long voyage pour admirer ma photo de l'ours que j'ai développée dans la maison des Inuits. Je la montre à tout le monde sur le bateau, et tous les passagers sont très impressionnés.

Mon rêve s'est finalement réalisé après toutes ces années. Mon aventure a été très difficile à cause des petits obstacles que j'ai dû surmonter. Cela rend ma photo encore plus exceptionnelle. Je suis tellement excitée de montrer ma photo de l'ours polaire à tout le monde! Une fois arrivée à Montréal, j'envoie un télégramme à mes parents et à Ronald pour leur dire que j'ai réalisé l'exploit de prendre une photo d'un ours polaire. En sortant du train qui m'a ramenée de Montréal à Ottawa, je vois que mes parents sont très contents de me revoir. Je reconnais Ronald; il a un grand sourire sur son visage.



— Je suis très content de ce que tu as fait pour moi. Je vais tenir ma promesse. Veux-tu m'épouser, Ella?

Je réponds un énorme :

— OUI!

Notre mariage a lieu trois mois après nos fiançailles. La photo que j'ai prise a été publiée. Je suis devenue la première femme au monde à prendre une photo d'un ours polaire.

Les années ont passé. Ronald et moi avons eu deux enfants, un garçon nommé Gabriel et une fille nommée Lola. Nous avons vécu heureux ensemble le reste de notre vie!



Une sortie inoubliable



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Vicky Perrier
École secondaire catholique L'Escale, Rockland
Auteur mentor : Luc Baranger

Par une belle journée ensoleillée du mois de janvier 2014, les élèves de 7^e année de l'école secondaire catholique L'Escale, à Rockland, partent en voyage à Toronto. Le voyage scolaire, mis sur pied par M. Reine, M^{me} Ivana et M^{me} Vanessa, les enseignants de sciences de 7^e année, plaisait aux élèves, puisqu'une visite à l'aquarium Ripley de Toronto en faisait partie. Les élèves sont très excités, car le grand jour est finalement arrivé le mardi 25 janvier 2014. Tous montent à bord des autocars pendant que les conducteurs mettent les valises dans les compartiments à bagages. Les autocars prennent l'autoroute 401 en direction de Toronto.

Après quelques minutes à peine sur l'autoroute, le conducteur du second autocar, qui s'appelle Jean, s'aperçoit que la 401 est fermée et que l'autre autocar n'est pas là. Jean décide d'appeler Charles, l'autre conducteur.

— Charles, je ne te vois plus, où es-tu?

— Je suis sur la 401, le rassure Charles.

— Bien non, la 401 est fermée, rétorque Jean, surpris de sa réponse.

— Ah non! On a dû passer avant qu'ils décident de la fermer, répond Charles.



— OK, OK, continue ta route, on va prendre un autre chemin.

Jean décide donc de prendre des routes secondaires.

« KRRRRRRRR... Un système météorologique en provenance de l'État de New York atteindra le sud de l'Ontario cet après-midi, laissant de 30 à 40 centimètres de neige sur certaines régions au nord du lac Ontario. Environnement Canada, qui prévoit des conditions routières dangereuses, a émis un avertissement de tempête hivernale pour la région. Le système se déplacera ensuite vers Toronto et Kingston et atteindra l'est de la province plus tard en soirée. Des vents modérés à forts, de concert avec la neige, réduisent la visibilité à cause de la poudrierie. Les accumulations pourraient rendre les déplacements difficiles dans certains endroits. La visibilité... »

Jean se tourne vers M. Reine, l'enseignant de sciences, pour l'informer de la tempête à venir.

M. Reine décide donc d'appeler ses collègues pour avoir leur opinion. Continuer? Arrêter et attendre que passe la tempête? Reporter le voyage? Mais, cela compliquerait beaucoup les choses. Le conducteur, conscient de l'incertitude de M. Reine, appelle sur la radio de l'autre autobus pour informer Charles de la tempête. Tous ensemble, ils décident de poursuivre avec prudence.

Soudain, un « pop » retentit!

L'autocar dérape et fonce dans un banc de neige. Tous les élèves paniquent. Ils ont peur. Le conducteur débarque de l'autocar et découvre qu'un des pneus est dégonflé. Il regarde



sous l'autocar pour prendre le pneu de secours, mais, ne le trouvant pas, finit par se rappeler qu'il l'a utilisé auparavant lorsqu'il a eu une crevaison et qu'il n'a pas été remplacé.

«Zut!» dit-il.

Il remonte dans l'autocar et s'assoit dans son siège. Il allume la radio et entend clairement un message qui l'inquiète un peu. La 401 est fermée à cause des conditions hivernales dangereuses. Une couche de glace recouvre la route, et la neige s'accumule à une vitesse incroyable.

Les conditions routières de l'autoroute 401 deviennent dangereuses très rapidement. Une grosse tempête hivernale est en cours depuis une heure, et la neige se transforme soudainement en grésil.

M. Reine tente d'appeler les secours, mais la pile de son téléphone est morte. Il fait part de ses inquiétudes au conducteur qui, lui non plus, n'a plus de moyen de communication.

Quelques minutes plus tard, Samuel s'aperçoit que son téléphone est dans sa poche de manteau. Il se demande s'il devrait le dire à M. Reine, car il n'est pas censé l'avoir avec lui... il est censé se trouver en dessous de l'autocar, dans les compartiments à bagages. Il se dit que, s'il le dit, ça va peut-être aider dans leur situation. Il se lève et mentionne à M. Reine qu'il a son cellulaire.

— Hourra! s'écrie M. Reine.

— Mais, hum... Il est mort... Plus de pile... dit Samuel en tendant son téléphone à M. Reine.

— Ah! dommage! Il faut absolument trouver une façon de le recharger! Et vite, parce que les élèves vont commencer à avoir très froid! dit M. Reine.



— Mais, comment faire? répond Samuel.

— On pourrait sûrement le recharger au moyen d'une pile, non? interroge M. Reine.

— Bonne idée! Il faut demander à tout le monde dans l'autocar qui a une pile. Peut-être Anabelle, car elle est photographe et a toujours un appareil photo avec elle d'habitude.

M. Reine dit :

— Demande-le-lui.

Samuel demande à Annabelle qui répond :

— Oui, j'ai une pile dans mon appareil photo.

— Youpi! s'exclame Samuel. On peut recharger mon cellulaire à l'aide de cette pile. Il faut un bloc qui sert à charger les appareils électroniques. Pour connecter le chargeur à mon téléphone, il faut aussi une pince crocodile.

— J'en ai une dans ma trousse d'urgence! répond M. Reine.

— Vite! On va le recharger en utilisant la pile!

— Ça fonctionne! dit Samuel. Mais, je ne suis qu'à 5 %! Pouvez-vous appeler l'autre autocar pour lui dire que l'on est mal pris? demande-t-il à M. Reine.

M. Reine appelle le second autocar qui répond de manière confuse en demandant où ils sont. M. Reine dit qu'ils sont pris dans un banc de neige, et il lui demande d'appeler la police pour les sortir de là.

Après quelques instants, le chauffage de l'autocar arrête de fonctionner. Tous les élèves ont froid et demandent autour d'eux s'il y a des tuques, des gants ou des foulards de surplus, mais personne n'en a. De plus, dehors, il fait -7 °C. Les élèves



qui sont bien habillés n'ont pas d'engelures, mais certains commencent à en avoir. Certaines personnes paniquent lorsqu'elles voient que leur peau commence à geler, alors que quelques-uns se recroquevillent et essaient de se réchauffer grâce à leur chaleur corporelle. Les secours sont sûrement en route! Encore un peu plus d'attente, et tout reviendra en ordre.

Les ambulanciers, les policiers et la dépanneuse arrivent. La dépanneuse sort l'autocar du banc de neige. Quelques minutes plus tard, un petit groupe d'ambulanciers va voir les élèves qui ont des engelures et leur donne des couvertures de secours pour s'assurer qu'ils n'ont pas froid, tandis que les policiers s'assurent que tout le monde est en bonne condition.

Les ambulanciers et les policiers vont conduire à l'hôpital les enfants qui ne sont pas en bonne condition. Après trente minutes, tous ceux qui ne se sentaient pas bien se sont rétablis, donc M. Reine dit :

— *Tout le monde rembarque dans l'autocar.*

M. Reine demande si tout le monde est d'accord pour reprendre la route et aller visiter l'aquarium Ripley et la Tour CN.

Tout le monde crie :

— **OUI!**

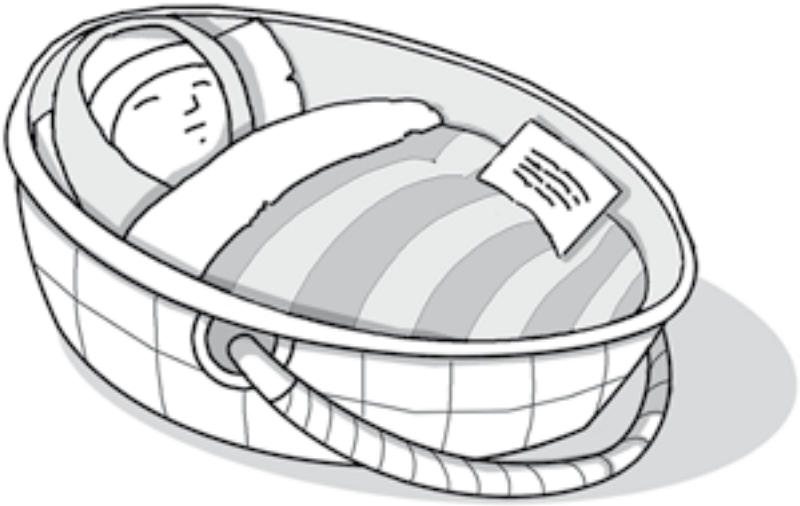
Le conducteur démarre l'autocar et dit :

« En route! »

Les élèves espèrent vraiment qu'il n'y aura pas d'autres péripéties au cours de leur voyage.



Emma Champlain



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Joëlle Boulanger
Centre scolaire catholique Jeanne-Lajoie, Pembroke
Auteur mentor : Luc Baranger

Un mardi après-midi ensoleillé du printemps 2003, dans un petit quartier résidentiel d'Ottawa, on retrouve une jeune veuve de vingt-neuf ans nommée Emma Champlain, hygiéniste dentaire de métier. Emma est petite et très maigre, avec de longs cheveux châtain qu'elle coiffe toujours en queue de cheval et, parfois, en tresses. Elle est d'origine québécoise, et ses passe-temps sont la peinture et les casse-tête. À l'âge de dix ans, la mère d'Emma a eu une merveilleuse chance de trouver un nouvel emploi qui payait encore plus que le précédent. Puisque Emma était enfant unique, c'était très facile de déménager à trois. Ils ont vécu dans une belle petite maison, à Ottawa, pendant plusieurs années, avant qu'Emma atteigne l'âge de fréquenter l'Université d'Ottawa. Ses parents



ont décidé d'acheter un condo, puisque la belle petite maison était devenue trop grande pour le vieux couple. Le mari d'Emma était pompier, mais, malheureusement, il est décédé dans un incendie. Il était grand avec des cheveux bruns et des yeux bleus. Dès la minute où un policier est venu chez Emma pour lui annoncer la triste nouvelle, la vie d'Emma a été complètement bouleversée. Le couple planifiait d'avoir un enfant et d'agrandir la famille, mais ils n'ont jamais eu cette chance.

Après la mort de son mari, Emma a décidé de devenir une mère de maison d'accueil, car elle se sentait seule. Après un an, Emma a obtenu son permis de famille d'accueil. Par contre, elle voulait savoir si elle pouvait avoir ses propres enfants. Elle a donc décidé de faire vérifier sa fertilité chez un médecin nommé Alexandre Dupont.

Une semaine plus tard

Emma est appelée au bureau du médecin. Elle se rend à son rendez-vous chez ce médecin spécialisé en fertilité pour connaître les résultats. Elle a décidé d'aller les chercher elle-même chez le médecin, étant trop pressée de connaître les résultats pour attendre qu'ils lui parviennent par la poste. À dix heures et quart, Emma part de chez elle pour se rendre chez le docteur Dupont. Après cinq minutes dans sa Chevrolet Cruze, elle arrive au cabinet médical. Emma arrive au cabinet du docteur Dupont et la secrétaire, Danielle, l'accueille en disant :

— *Bon après-midi, madame Champlain, comment allez-vous?*

Emma réplique :

— *Je vais bien, merci. Et vous, comment allez-vous?*



— Bien, merci. Entrez, le docteur vous attend, annonce Danielle.

Danielle Fradette est petite avec de longs cheveux noirs et raides. Le docteur Dupont a trente-cinq ans et est plutôt grand avec des cheveux blonds et des yeux verts.

— Bonjour, madame, j'ai vos résultats, dit le docteur Dupont.

— J'ai hâte de les connaître, réplique nerveusement Emma en s'asseyant.

— Je suis extrêmement désolé, Madame, mais vous n'avez aucune chance d'avoir des enfants, dit doucement Alexandre.

Emma reste bouche bée en apprenant cette nouvelle. Étonnée et très triste, Emma court à la salle de bain pour être seule. Elle se met à pleurer, car elle a toujours voulu avoir ses propres enfants. Une fois calmée, elle revient à l'intérieur du bureau pour remercier le docteur Alexandre et lui dire qu'elle va rentrer chez elle pour digérer cette nouvelle.

Plus tard, au cours de la journée, Emma va chercher un café au Tim Hortons. Elle aperçoit le docteur Alexandre et sa secrétaire, Danielle, en train de boire une boisson. Une fois qu'Emma a pris son café, elle retourne immédiatement chez elle, car voir le docteur Dupont lui fait trop penser à la triste nouvelle qu'elle a reçue le matin même.

Plusieurs mois plus tard

Emma est en train de regarder la télé lorsqu'elle entend quelqu'un cogner à sa porte. Elle se lève de son grand divan gris et va voir qui est là, mais, tout ce qu'elle voit, c'est un bébé,



enveloppé dans une couverture bleue, dans un panier posé sur son perron et une auto, qu'elle ne reconnaît pas, en train de quitter son allée. Emma essaye de rattraper l'auto, mais n'y arrive pas à temps. Elle se retourne et prend doucement le bébé dans son panier. Avant de rentrer dans la maison avec le bébé, Emma aperçoit une carte dans le panier. Elle la lit :

**« Je vous laisse mon fils, Connor,
car je ne peux pas prendre soin de lui. »**

Emma sait qu'elle doit informer la police qu'un bébé a été abandonné sur son perron. Avant de partir, elle décide de prendre son permis de mère de maison d'accueil, car elle pense que les policiers voudront peut-être la laisser garder l'enfant jusqu'à ce qu'ils trouvent ses parents biologiques. Elle prend son auto pour se rendre au poste de police avec l'enfant. En chemin, elle s'arrête à l'épicerie pour acheter de la nourriture pour bébés pour nourrir Connor.

Au Wal Mart, le docteur Dupont, qui fait ses courses, aperçoit Emma et va à sa rencontre. Lorsqu'il voit l'enfant dans le panier, il reste bouche bée. Alexandre ne sait pas à qui appartient l'enfant. Il se demande s'il doit poser la question à Emma.

— *Bonjour, madame Champlain, comment allez-vous?*
demande calmement Alexandre.

— *Bien, et vous?* *réplique Emma.*

— *Je vais bien, je viens de terminer ma journée de travail.
Je peux vous demander quelque chose?*

— *Bien sûr,* *répond Emma.*

— *Je me demande à qui appartient l'enfant dans votre panier.*

Lorsque le médecin pose cette question, Emma devient rouge et nerveuse. Elle n'a aucune idée de ce qu'elle doit dire. Emma



n'a jamais été capable de mentir. Elle décide donc de dire la vérité.

— Tantôt, quelqu'un a frappé à ma porte et, lorsque je suis sortie pour voir qui c'était, une auto quittait mon entrée. La personne avait laissé quelque chose sur mon perron.

— Qu'est-ce que c'était? demande Alexandre, curieux.

— La personne avait laissé un petit panier et, à l'intérieur, se trouvait ce bébé et une note qui disait que la personne qui l'a laissé souhaite que je prenne soin de l'enfant, car elle ne peut pas s'en occuper, explique Emma.

— Allez-vous le garder? demande doucement Alexandre.

— Je l'amène à la police, mais je vais leur demander si je peux le garder jusqu'à ce que les enquêteurs retrouvent ses parents biologiques, car j'ai un permis de mère de maison d'accueil.

— Si l'on vous autorise à le garder... vous pourrez m'appeler si vous avez besoin d'aide, répond le docteur Alexandre.

— Merci, dit Emma, étonnée de la proposition.

Le docteur Alexandre attend une minute et demande :

— Quel est son nom?

— Il s'appelle Connor, répond Emma avec un sourire.

Alexandre regarde Connor avec un sourire pendant quelques secondes et dit :

— Lorsque les policiers vous auront répondu, appelez-moi si ça vous tente, propose Alexandre.

— D'accord, mais je n'ai pas votre numéro personnel.

Alexandre donne son numéro de cellulaire à Emma, et tous les deux continuent à magasiner.



Lorsqu'Emma arrive au poste de police, elle prend Connor dans son panier et entre. Une fois à l'intérieur, Emma est extrêmement nerveuse. Elle voudrait tellement que les policiers lui laissent la garde du bébé, mais il y a de fortes chances qu'ils refusent et le donnent à une famille d'accueil. Emma demande à la secrétaire du poste :

- *Bonjour, y a-t-il un policier disponible?*
- *Oui, quel est le problème? demande la secrétaire.*
- *Un bébé a été abandonné sur mon perron ce matin, explique nerveusement Emma.*
- *Suivez-moi, dit calmement la secrétaire.*

Emma suit la secrétaire jusqu'à un bureau où se trouve un gros policier qui boit un café et lit un dossier en fredonnant. Lorsque le policier aperçoit la secrétaire et Emma, il se lève, serre la main d'Emma, et la secrétaire s'en va.

- *Bonjour, je suis l'agent Smith, dit calmement le policier.*
- *Bonjour, je suis Emma Champlain, dit Emma en prenant place dans la chaise de l'autre côté du bureau.*
- *Quel est votre problème, madame Champlain? demande le policier Smith en s'asseyant dans son fauteuil.*
- *Ce matin, quelqu'un a frappé à ma porte, et lorsque je suis allée voir, tout ce que j'ai vu, c'est une auto qui sortait de mon allée et un panier avec ce bébé et cette carte, explique Emma en montrant la carte et l'enfant à M. Smith.*

Il prend la carte, la lit à plusieurs reprises et la dépose sur son bureau.

- *Avez-vous vu la plaque d'immatriculation de l'auto qui sortait de votre allée? demande M. Smith.*
- *Oui, c'était AA5 64A, dit Emma.*



— Avez-vous remarqué la sorte d'auto que conduisait la personne? demande M. Smith.

— Je crois que c'était une Honda grise, répond Emma.

— Avez-vous remarqué d'autres choses? demande M. Smith.

— Non, répond Emma.

— Merci, Madame, d'avoir amené l'enfant. Je pense qu'on va le confier à une famille d'accueil, dit l'agent Smith en tendant les bras pour prendre l'enfant.

— Je suis une mère de maison d'accueil, dit Emma. Je me disais que je pourrais garder Connor chez moi jusqu'à ce que vous retrouviez ses parents biologiques ou que vous trouviez une famille adoptive.

— Avez-vous apporté votre permis? demande M. Smith.

— Oui, dit Emma en sortant son permis de son sac.

M. Smith regarde le permis, le redonne à Emma et dit :

— J'aimerais vous confier l'enfant, mais j'ai besoin de contacter l'Aide à l'enfance en premier.

M. Smith prend l'enfant et dit à Emma que l'Aide à l'enfance la contactera sous peu.

Après l'enquête de l'Aide à l'enfance, bébé Connor est confié à Emma. Cette dernière appelle le docteur Alexandre pour lui annoncer la bonne nouvelle. Ils se parlent jusqu'à ce que le bébé se réveille de sa sieste.

Emma et Alexandre se sont parlé plusieurs fois au téléphone et, après plusieurs visites chez Emma, les sentiments d'Alexandre envers la jeune femme sont devenus plus intenses.



Quelques semaines plus tard

Alexandre appelle Emma pour lui demander si elle l'accompagnerait au restaurant. Emma accepte gentiment. Après plusieurs rendez-vous amoureux, ils sont en couple. Un mois plus tard, Emma reçoit un appel de la police qui lui apprend que la mère de Connor s'appelle Danielle Fradette et que cette femme est au tribunal d'Ottawa. Emma décide de s'y rendre avec Alexandre et Connor. Au tribunal, Emma reconnaît Danielle sans pouvoir se souvenir où elle l'a déjà vue. Lorsqu'Alexandre aperçoit Danielle, il demeure figé. Emma remarque l'expression d'Alexandre et se rappelle que Danielle était sa secrétaire. Elle s'approche d'elle avec Connor dans ses bras. Danielle sourit lorsqu'elle voit Connor; elle a les larmes aux yeux.

— *Pourquoi avez-vous abandonné votre enfant chez moi?* demande Emma.

— *Parce que je savais que vous ne pouviez pas avoir d'enfant,* réplique Danielle.

— *Qui est son père?* demande Emma, nerveuse.

Le mari de Danielle est en prison, car il a volé de l'argent à la banque où il travaillait. Pendant son emprisonnement, Danielle a eu une relation avec Alexandre, mais il ne sait pas qu'il est le père de l'enfant, et Danielle ne veut pas lui dire.

— *J'ai un mari, mais il est en prison,* dit Danielle en espérant qu'Emma va penser que son mari est le père de Connor.



Après un moment de silence, Danielle ajoute :

— Je pensais que vous voudriez peut-être adopter Connor. J'ai donc signé un contrat d'adoption.

— Oh! répond Emma, étonnée.

— Vous pouvez prendre le temps d'y réfléchir, dit Danielle.

— Non, je suis certaine de vouloir adopter Connor, réplique immédiatement Emma.

Emma signe le contrat d'adoption, et Danielle est mise en prison pour abandon d'enfant.

Le temps passe

Emma et Alexandre finissent par se marier. Le médecin décide d'adopter Connor, puisqu'il élève l'enfant depuis des années. Connor va porter le nom du médecin. Alexandre l'aime et le considère comme son fils, ignorant... qu'il est son père biologique.



La ville fantôme



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Joëlle Boulanger
Centre scolaire catholique Jeanne-Lajoie, Pembroke
Auteur mentor : Luc Baranger

Au cours d'une journée d'école, dans la belle petite ville de Pembroke, dans le sud-est de l'Ontario, Will, un garçon de quatorze ans, se réveille en forme dans son grand lit, sous sa douillette couverture orangée. Il est à peu près huit heures du matin, donc le soleil a fini de se lever. Will se rend à la salle de bain pour prendre une douche avec son savon vert Scottish Sumer que sa tante Hélène, aujourd'hui décédée, lui avait offert en cadeau. Will est un grand garçon aux cheveux bruns mal coiffés et aux yeux bleus. Il n'est pas très beau. Il a aussi la peau très pâle. En sortant de chez lui, il se rend soudainement compte qu'il va être en retard à l'école, puisqu'il habite à cinq kilomètres de là. Il met son sac à dos bleu sur ses épaules. Il prend le billet de dix dollars que sa mère lui a laissé sur le comptoir, se dépêche et embarque sur sa bicyclette.

Il pédale à toute vitesse pour arriver à l'école à temps.

Il emprunte un raccourci, un petit chemin qui passe sous un pont. C'est là qu'il tombe de son vélo, se cogne la tête contre une roche et perd connaissance.

Vingt minutes plus tard, il finit par se réveiller. Du sang coule lentement le long de son visage. Il sent un battement lourd dans son crâne et a un gros mal de tête. Il a des éraflures le



long de ses bras. Lentement, il tente de relever son vélo et poursuit péniblement son chemin à pied vers l'école.

Lorsqu'il arrive à l'école, il n'y a personne. Juste un silence, un silence si pesant que Will a l'impression qu'il n'y a aucune autre vie, à part la sienne. Le stationnement est complètement vide; alors, Will se pose des questions. Il appelle sa mère sur son cellulaire et n'obtient aucune réponse. Il appelle son père; toujours pas de réponse. Il s'inquiète. Il décide alors de rentrer chez lui à vélo par le même chemin qu'à l'aller, en passant sous le pont. Il ne voit ni ne croise personne; il est extrêmement inquiet. Arrivé chez lui, il allume la télé, mais l'écran reste statique. Will essaie de changer de chaîne. Même chose. Dans l'entrée, en passant devant le miroir, il remarque que son visage est couvert de sang. Il lave le sang, met un pansement sur la coupure et fait un bandage pour arrêter le sang. Il se dirige vers la cuisine, ouvre une armoire, prend des barres de céréales et une grande bouteille d'eau. Après, il part se promener dans la ville où tout est détruit, même les routes. Will se demande ce qui s'est passé. Il cherche des gens qui pourraient lui apprendre ce qui est arrivé.

Enfin, il trouve quelqu'un prisonnier sous des débris.

C'est un homme qui a l'air d'avoir environ trente ans, et une de ses jambes, couverte de sang, semble prise sous des décombres. Will offre au blessé de l'eau et de la nourriture qu'il a prises chez lui. Il demande :

- *Comment t'appelles-tu?*
- *Cédric.*
- *Moi, c'est Will.*



Will essaie de libérer Cédric des débris en le tirant par les aisselles. Cédric crie de douleur et dit :

— Arrête! Ma jambe est prise sous les débris, il est inutile d'essayer de me sortir.

— Depuis combien de temps es-tu pris ici?

— Je n'en sais rien. J'ai perdu connaissance. Je me souviens juste que c'était le matin.

Will réfléchit à la situation de Cédric.

Comment faire pour le sortir de là? Il se souvient alors des cours de sciences physiques de monsieur Gasquez, son enseignant préféré. Will a appris bien des choses intéressantes sur les leviers et les forces. Le garçon se demande s'il ne pourrait pas passer de la théorie à la pratique, s'il ne pourrait pas soulever les débris et libérer Cédric. Il rassure Cédric et part à la recherche d'une bûche et d'un long morceau de bois. Il va chercher un vieux madrier de 4 x 4 x 8 dans une pile de débris, dans une maison abandonnée. Il revient et place la bûche près des débris qui emprisonnent la jambe de Cédric. Il cale le morceau de bois en dessous des débris, puis il dépose le madrier sur la bûche. Il se place à l'autre extrémité du morceau de bois et pèse dessus de toutes ses forces. Les débris se soulèvent comme par magie, et Cédric parvient à libérer sa jambe. Elle est brisée et infectée à un point tel qu'elle semble irréparable.

— Sais-tu où est l'hôpital? demande Cédric.

— Oui, mais je vais faire quoi à l'hôpital?

— On n'a pas d'autre choix que d'amputer ma jambe, et je n'ai aucun moyen de m'y rendre. Il faut que tu trouves le matériel nécessaire.

— Es-tu docteur?

— En fait, je suis chirurgien.



-
- Dis-moi de quoi nous avons besoin.
 - D'alcool médical, de guenilles, d'une corde, d'un morceau de bois d'environ 60 cm de long et d'une scie à métaux.
 - Pourquoi une corde et un bout de bois?
 - Dépêche-toi! Je t'expliquerai tantôt.
 - D'accord.

Will part vers le Home Depot, situé de l'autre côté de la rue. La moitié du bâtiment est effondrée, et toutes les vitres et devantures sont brisées. Will prend les choses que lui a demandées Cédric, déroule environ un mètre de corde d'une bobine, puis la coupe. Il enroule la corde et la passe sur son épaule, puis continue vers la rangée du bois. Il en sort un 2 x 2 x 8, puis coupe environ deux pieds du piquet à l'aide d'une scie et repart après avoir pris une scie à métaux et un paquet de guenilles propres. Il sort du Home Depot et retransverse la rue vers la pharmacie. Will y entre, puis prend une bouteille d'alcool médical. Il sort et part rejoindre Cédric. Il demande au blessé :

- Est-ce ce dont tu as besoin?
- Oui, merci.

Cédric prend le bout de bois et l'attache avec la corde. Will constate que Cédric va utiliser la corde et le bout de bois pour se faire un garrot. À ce moment-là, Will se rappelle que son grand-père fabrique du *moonshine*. Il dit à Cédric :

- Mon grand-père fabrique du *moonshine*, ce serait peut-être une bonne idée que je t'en donne pour t'endormir avant que je te coupe la jambe.
- Oui, va en chercher, mais dépêche-toi!

Will embarque sur son vélo et part le plus vite possible en direction du chalet de ses grands-parents. Ses pensées sont



concentrées sur Cédric et sa jambe. Une fois arrivé, Will se rend compte qu'il n'y a personne. Il entre dans le chalet aux vitres brisées et descend dans le sous-sol où son grand-père garde son *moonshine*. Il ouvre une grande et vieille armoire dans le coin de la pièce et tombe sur plusieurs bouteilles remplies d'un liquide foncé. Will ouvre une bouteille et reconnaît tout de suite l'odeur. Alors, il en prend une bouteille et part rejoindre Cédric. Une fois revenu, il s'agenouille près du blessé. Il se sent mal à l'aise de voir Cédric dans ces conditions. Il ouvre la bouteille avec difficulté et lui fait boire le *moonshine*. Quelques minutes plus tard, Cédric s'endort lentement. Avec la corde et le bout de bois, Will fait un garrot à la cuisse de Cédric pour éviter que le sang coule trop fort. Il serre le garrot en tournant le morceau de bois. Will prend alors la scie et commence l'amputation en suivant à la lettre les indications que le chirurgien lui a données. Il attend que Cédric se réveille. Trente minutes plus tard, ce dernier se réveille.

— Tu te sens comment? demande Will.

— J'ai mal à la jambe et à la tête!

Cédric essaie de se redresser, mais retombe immédiatement.

— Es-tu correct? Tiens, laisse-moi t'aider.

— Oui, oui, ça va, je suis correct.

— Tiens, embarque sur le vélo, ça va aider.

Will aide Cédric à tenir sur une jambe.

Il relève le vélo et descend la selle pour que Cédric puisse s'asseoir dessus. Il pousse le vélo à la main. Le vélo est un peu comme un fauteuil roulant, et Will part avec Cédric. Ils partent essayer de retrouver la famille de Will.

— Toi, Cédric, as-tu une famille?

— Oui, mais ils habitent à Vancouver.



-
- Ah! OK. Vers où veux-tu aller?
 - Pourquoi pas au Québec?
 - D'accord.

À la sortie est de Pembroke, Will et Cédric partent en direction du Québec avec l'espoir d'y trouver des gens. Ils veulent savoir et comprendre ce qui s'est passé à Pembroke. Il doit bien y avoir une raison pour laquelle tous les gens ont disparu. Ils sont sur la route lorsqu'ils aperçoivent, dans le ciel, un gros hélicoptère militaire vert kaki. Alors, ils crient et essaient de signaler leur présence en faisant de grands gestes.

- À l'aide! À l'aide! crient les deux hommes.

On les a vus! L'hélicoptère atterrit à côté d'eux sur la route, et des militaires viennent les secourir. L'hélicoptère les amène à un camp où il y a des gens qui ont vécu la même chose que Cédric. Ce dernier est emmené dans une salle d'opération où l'on va opérer sa jambe pour qu'elle guérisse.

Quelques heures plus tard, en attendant que Cédric se réveille de son opération, Will demande aux militaires :

- Mais où est ma famille?
- Dans un abri antiatomique avec le reste des gens de Pembroke, dans une ville proche de Pembroke. Il y a eu un accident très grave à la centrale nucléaire de Chalk River. Avant que ça explose, on a prévenu toute la population au moyen de la radio et de la télé. Tous les gens sont partis en cinq minutes.
- J'étais en route pour l'école, dit Will. Je n'ai pas été prévenu. Je suis tombé de vélo sous un pont.
- C'est sûrement ce pont qui t'a sauvé la vie, répond le militaire.
- Est-ce que Cédric est correct? demande Will.



— Oui, il a été opéré.

« Tu lui as sauvé la vie. »

— Est-ce qu'il va rejoindre sa famille à Vancouver? Va-t-il avoir une prothèse et être capable de remarcher?

— Oui, il rejoindra sa famille lorsqu'il aura sa prothèse.

— Merci pour tout, dit Will.

Quelques semaines plus tard, Cédric a reçu sa prothèse et recommence tranquillement à marcher. Il va pouvoir retourner à Vancouver. Will rejoint sa famille. Ils ont fait comme toute la population de Pembroke; ils ont déménagé et se sont installés à Gatineau.

Depuis le jour de l'explosion à Chalk River, Pembroke est restée une ville fantôme.



Le mystère du million



Écrits par les élèves de la classe de M^{me} Joëlle Boulanger
Centre scolaire catholique Jeanne-Lajoie, Pembroke
Auteur mentor : Luc Baranger

Par un beau matin du mois d'avril, à six heures, le soleil se lève. Luke Collins est sur son tracteur, en train de labourer un de ses champs, à Mullins, au nord-est de la Caroline du Sud. Luke aide sa mère, Victoria, sur la ferme familiale parce que son père est décédé il y a sept ans d'une attaque cardiaque. Luke prend soin de sa mère depuis ce jour. Il adore son métier.



Sur l'exploitation familiale d'environ mille acres, il y a quelques vaches, des chevaux et des porcs. On y cultive du blé et du maïs.

Vers midi, la mère de Luke appelle son fils et lui demande d'aller chercher le courrier avant de rentrer pour dîner. Luke coupe le moteur du tracteur et le stationne près de la maison. Il va jusqu'au chemin où se trouve la boîte aux lettres. Il prend le courrier livré le matin même. Son chien Spot vient le voir, et ils repartent vers la maison. Pendant qu'il retourne vers la maison, Luke regarde les lettres. Il y en a une qui lui est adressée. Il l'ouvre, et la lettre dit :

Monsieur Collins, je suis le notaire responsable de l'héritage de David Brown. Monsieur Brown a fait de vous l'un de ses héritiers et vous lègue la somme d'un million de dollars.

Luke continue à lire la lettre.

Il est tellement surpris et confus! La lettre dit qu'il va recevoir un million de dollars! Il ne parvient pas à croire que c'est vrai. Il n'a jamais rien gagné de sa vie. Il saute de joie et ne peut retenir toutes ses émotions.

Luke entre dans la maison.

Il raconte à sa mère ce qu'il vient d'apprendre.

— Tu ne vas jamais croire ce qui s'est passé. Je vais recevoir un million de dollars! J'ai reçu de l'argent en héritage d'un certain David Brown.

— Il faut que l'on garde l'argent pour la ferme, répond sa mère. Mais qui est ce David Brown?



— *Je ne sais pas. C'est peut-être une erreur. Je pense que l'héritage est pour quelqu'un d'autre et que la lettre a été envoyée à la mauvaise adresse. Pourtant, c'est bien mon nom qui est écrit.*

Sa mère n'arrive pas à croire ce que dit la lettre, elle est stupéfaite. Luke appelle la secrétaire du notaire, demande un rendez-vous, et la secrétaire dit que le notaire est disponible le lendemain soir. Luke dit à sa mère qu'il va partir pour New York le lendemain matin à sept heures. Comme il n'a pas beaucoup d'argent, il décide de réserver une chambre dans un motel, dans une petite ville du New Jersey, à côté de Manhattan, pour trois jours.

Il part de Mullins à sept heures et arrive à Manhattan à huit heures du soir dans la vieille Mustang de son père, le seul véhicule qui coûte le moins cher à faire le plein d'essence parmi ceux qu'il possède.

Sur la route, Luke est nerveux.

Il n'est jamais allé à New York. Après avoir conduit très longtemps, il arrive à Manhattan pour la première fois. Il va chez le notaire et, lorsqu'il arrive, il dit à la secrétaire qu'il a rendez-vous avec le notaire. La secrétaire l'envoie le voir. Maître Mitchell, mince, quarante-quatre ans, cheveux noirs, yeux verts, porte un habit noir avec une cravate rouge. Luke lui dit qui il est et pourquoi il est là. Après, il demande s'il peut avoir le million de dollars. Le notaire lui dit :

- *Bonjour! Je suis tellement content que vous soyez venu.*
- *Merci.*
- *Donc, vous êtes ici à cause du million?*
- *Oui. Mais je voudrais d'abord savoir qui est David Brown?*



— Comment ça? demande le notaire. Vous ne savez pas qui est votre grand-père?

— Non, je n'ai jamais entendu le nom de David Brown de toute ma vie.

— Je peux vous dire qu'il avait une compagnie qui fabrique des voitures.



Le matin suivant, Luke appelle la compagnie pour essayer d'obtenir un rendez-vous le plus tôt possible. Luke est très chanceux, car la personne au téléphone lui dit qu'il peut venir dans deux heures. Après que Luke a obtenu son rendez-vous, il se prépare et se rend au siège social de Brown Motors, qui se trouve au 4010, Armstrong Street. Il demande à la secrétaire s'il peut rencontrer la personne responsable de la compagnie. Il voit une femme assise à un bureau.

— Bonjour! Je m'appelle Luke Collins et je voudrais parler à la personne responsable de la compagnie.

« J'ai un rendez-vous. »

La secrétaire lui dit qu'il est chanceux, car, la plupart du temps, cette personne n'est pas là. Elle lui apprend que la veuve de David Brown est maintenant responsable de la compagnie. La secrétaire lui dit d'attendre quelques minutes, car la femme de David Brown a un autre rendez-vous en ce moment. Après quelques minutes, Luke se rend au bureau de la personne responsable de la compagnie. Il prend la parole en premier.

— Bonjour! Je m'appelle Luke Collins et je voudrais vous poser des questions sur David Brown.

— Je suis Jo-Ann Brown, la veuve de David Brown. Que voulez-vous savoir sur David?



— Il m'a laissé un million de dollars en héritage, mais je ne le connais pas. Savez-vous pourquoi il m'a donné cet argent?

— Pouvez-vous me montrer la lettre que vous avez reçue?

— Oui, je l'ai ici.

Luke montre la lettre à Jo-Ann.

— Je savais qu'il avait eu une fille il y a longtemps, mais j'ignore si elle a eu des enfants. Pensez-vous que c'est une erreur?

— Je pensais que oui, mais je suis allé voir le notaire qui m'a envoyé la lettre et il m'a assuré que non. Ce n'est pas une erreur. Vous étiez sa femme, je pensais que vous pourriez m'apprendre des choses.

— David voulait que ça reste secret.

— Vous devez me le dire. Je suis agriculteur, j'ai beaucoup de dettes à rembourser. Cet argent me serait utile.

Après le commentaire de Luke, Jo-Ann décide de lui révéler le secret, car elle se sent mal pour lui.

— Luke, David Brown était peut-être ton grand-père. David ne voulait pas que tu le saches, mais il voulait que tu reçoives de l'argent après sa mort.

— Comment aurais-je pu le savoir?

— Tu n'as jamais rencontré ton grand-père?

— Non.

— Alors je pense que c'était peut-être David.

— Pouvez-vous me donner plus d'informations, s'il vous plaît?

— Non, désolée. Vous devez partir maintenant, car j'ai un autre rendez-vous.



Luke est complètement surpris. Pourquoi ne savait-il pas tout cela? Pourquoi Brown ne voulait-il pas qu'il sache qu'il était son grand-père? Tout à coup, le téléphone cellulaire de Luke sonne; le notaire Mitchell veut le voir immédiatement.

Luke remonte dans sa vieille Mustang et se rend chez le notaire qui lui dit qu'il y a un problème.

— *Luke, vous ne pourrez recevoir l'argent que si vous prouvez que vous êtes bien le petit-fils de David Brown.*

Luke réfléchit et répond :

— *Je dois donc faire un test d'ADN?*

— *C'est la seule façon de savoir que vous êtes bien le petit-fils de David, donc oui, vous devez faire le test.*

— *Mais, comment je vais faire pour faire un test d'ADN avec quelqu'un qui est mort?*

Maître Mitchell dit que c'est une bonne question et répond :

— *Peut-être que la femme de Brown a gardé quelque chose en mémoire de lui, comme une mèche de cheveux, par exemple.*

— *Ah oui! Je pourrais donc l'utiliser. D'accord, merci.*

Luke retourne au motel.

Il appelle Brown Motors. Il dit qu'il doit parler à Jo-Ann Brown. La secrétaire dit que M^{me} Brown est très occupée. Luke dit qu'il est le petit-fils du mari de Jo-Ann. Luke entend la secrétaire parler avec quelqu'un. Elle reprend le téléphone et lui demande s'il pourrait rencontrer Jo-Ann dans quelques minutes.

Un peu plus tard, Luke arrive dans les bureaux de Brown Motors. Jo-Ann sait pourquoi il est là. Elle a deviné la raison



pour laquelle le jeune agriculteur voulait absolument lui parler et elle lui dit :

— Oui, Luke, j'ai gardé une mèche de cheveux de mon mari, tu vas pouvoir l'utiliser pour faire le test d'ADN. C'est bien pour ça que tu voulais me revoir?

Jo-Ann lui donne une mèche de cheveux blancs retenus par un ruban.

— Oh, merci, Jo-Ann! Je dois partir, maintenant.

— Au revoir, Luke. Bonne chance!

Luke va directement à l'hôpital le plus proche.

Il avait demandé l'adresse à la secrétaire. Il demande à faire un test d'ADN.

— Bonjour! Je m'appelle Luke Collins.

— Bonjour! Que puis-je faire pour vous aujourd'hui?

— Je voudrais faire un test d'ADN.

— Pour quelle raison voulez-vous faire cela?

Luke sort la lettre du notaire. La secrétaire la lit.

— Je voudrais savoir si David Brown est bien mon grand-père, dit Luke. J'ai une mèche de ses cheveux.

— OK, je comprends. Vous devrez attendre trente minutes. Nous avons une section laboratoire, ici.

— Merci. Vous pouvez me prêter des ciseaux pour que je coupe une mèche de mes cheveux?

La secrétaire lui tend une paire de ciseaux.

Luke patiente dans la salle d'attente. Puis, la secrétaire vient le voir et lui dit :



-
- Nous sommes prêts. On vous attend à la salle 103.
 - D'accord.

Le jeune agriculteur se rend à la salle 103. Il s'assoit sur une chaise. Un médecin entre et lui dit :

- Bonjour! De quelle façon voulez-vous faire le test?
- Avec des cheveux. Ceux-là sont ceux de David Brown et ceux-ci sont à moi. Je voudrais savoir s'il s'agit bien de mon grand-père.
- Vous pouvez laisser les cheveux ici. Nous allons les mettre dans de petits sacs. Vous devez aussi remplir ce document et le signer. Le test prendra environ six jours, et vous devez payer deux cents dollars.

Luke remplit les papiers et sort deux cents dollars de sa poche.

- Merci, dit-il au médecin, au revoir.

Luke retourne à sa chambre, fait sa valise et la met dans sa voiture. Il reprend la direction de Mullins. Le trajet lui prend environ treize heures. Lorsqu'il arrive chez lui, il va voir sa mère, lui raconte ce qu'il a fait à New York et range sa valise.

Pendant qu'il attend les résultats, sa vie retourne à la normale. Il continue les labours.

Environ huit jours plus tard, il reçoit une lettre du laboratoire new-yorkais avec les résultats. La lettre dit que le test ADN atteste que Luke est le petit-fils de David Brown. Luke est surpris, mais est très content en même temps, car cela veut dire qu'il peut annoncer les résultats au notaire et recevoir l'argent que lui a laissé son grand-père. Luke rentre dans la maison pour annoncer la bonne nouvelle à sa mère. La réaction de Victoria est très plaisante à voir, car elle est très contente, ce qui rend Luke encore plus content qu'avant.



Les semaines passent avant que Luke reçoive l'argent. Il en utilise une partie pour payer toutes les dettes de la ferme. Une autre partie de l'argent sert à faire des rénovations et, finalement, il achète une nouvelle voiture. Sa mère et lui mettent le reste de l'argent à la banque.



Les années ont passé.

Malheureusement, Victoria est décédée. Luke s'est marié et a eu une belle vie avec son épouse, leur fils et le reste de son héritage.



Le mystère du triangle



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Joëlle Boulanger
Centre scolaire catholique Jeanne-Lajoie, Pembroke
Auteur mentor : Luc Baranger

Au cours de l'automne 1996, à Haulover Park, à Miami, en Floride, le capitaine Richard, un homme de soixante-trois ans, est adossé à un arbre. En regardant le bateau militaire échoué sur la plage, il repense à l'aventure terrifiante à laquelle il vient de survivre et à la façon dont ça s'est passé...

Tout a commencé deux semaines plus tôt lorsque les forces du Pentagone ont organisé une expédition vers le triangle des Bermudes, un triangle formé de trois points situés entre Puerto Rico, la Floride et les Bermudes. Le but de la mission était d'expliquer la disparition de bateaux et d'avions, et d'étudier les forces magnétiques afin de les utiliser comme armes de destruction. Les forces magnétiques du triangle des Bermudes ont englouti plusieurs dizaines de bateaux et d'avions pendant des années. S'il était possible de les contrôler, ces forces serviraient d'armes très puissantes. L'équipage était composé de plusieurs marins : le capitaine Richard, le quartier-maître Jeffery, le lieutenant Mainville et la D^e Ruby Leclerc. Le voyage pour se rendre aux Bermudes devait durer une journée.

— *Cette expédition pourrait nous aider à résoudre l'une des plus grandes énigmes de tous les temps! Obéissez à mes ordres, et tout se passera bien!* ordonne le capitaine Richard.



Tout l'équipage, sauf la D^{re} Leclerc, répond :

— Oui, Monsieur. À vos ordres!

— Selon nos systèmes de navigation, nous arriverons aux Bermudes demain matin! Une belle météo est prévue, précise la D^{re} Leclerc.

— Alors, allons-y! Nous allons réussir! s'écrie le capitaine Richard, tout excité.

Plus tard, à la cafétéria du bateau *USS Whitman*

Le capitaine Richard, le lieutenant Mainville, le quartier-maître Jeffery et la D^{re} Leclerc attendent leur repas, leur plateau à la main.

Le lieutenant Mainville demande :

— Ta maison et ta famille te manquent, Jeff?

— Si l'Illinois me manque? Non, je n'y pense même pas. La vie à terre n'est pas si agréable. Mes voisins sont antisociaux. La seule fois où j'ai eu le temps de voir mes parents, c'était pendant les Fêtes; parfois, je ne les vois même pas. J'ai juste deux amis qui sont plutôt des connaissances, que je vois seulement lorsque je vais prendre une bière avec eux. Je n'ai pas hâte de retourner là-bas. Et toi?

— Moi, je m'ennuie de ma maison et de ma famille. J'ai une épouse et deux enfants magnifiques qui m'attendent au Massachusetts.

Le lieutenant Mainville sort une photo fripée de son portefeuille. Sur la photo, on voit le lieutenant Mainville qui caresse les



cheveux d'une femme blonde entourée de deux enfants, un petit garçon et une fillette un peu plus âgée.

— *Ils sont beaux, dit Jeff.*

— *Merci.*

Le capitaine Richard observe les traits du lieutenant Mainville lorsqu'il parle. C'est un homme très grand, avec de gros muscles. Il a les cheveux noir très foncé.

Le quartier-maître Jeffery, par contre, est très différent. Il est d'une tête plus petit que le lieutenant Mainville et a des cheveux bruns un peu moins foncés que ceux du capitaine. C'est un homme très curieux qui adore son boulot.

Il observe la D^{re} Leclerc. Elle a des cheveux brun pâle et est un peu petite. Elle porte toujours un sarrau blanc de scientifique et ne parle jamais pour ne rien dire. Le capitaine Richard se rend compte qu'il la connaît à peine.

Les quatre prennent leur repas et s'assoient.

Le lendemain

Le lieutenant Mainville dit :

— *Capitaine Richard, nous avons un problème! Les aiguilles de nos instruments de navigation sont devenues folles!*

Le capitaine Richard réplique :

— *Laissez-moi voir ça! Ah! ça n'a pas de bon sens! D^{re} Leclerc! C'est une urgence, quelque chose d'étrange se passe!*



La D^{re} Leclerc arrive sur-le-champ.

— Oui, Monsieur! Oh non! Les champs magnétiques sont élevés! Ce sont les forces magnétiques qui entourent la planète et servent à faire fonctionner les boussoles et tous nos instruments de navigation. Cela serait une explication logique aux disparitions d'avions! Mais, cela représente un grand problème pour notre voyage.

Le capitaine Richard, très inquiet, répond alors :

— De quoi parlez-vous?

— On va se perdre! Il faut virer de bord, répond-elle.

Le capitaine Richard répond à la D^{re} Leclerc d'un ton autoritaire :

— Non, Docteur! Notre mission vient de commencer, et l'on n'a rien trouvé.

— Mais, regardez les nuages, là-bas! Ils forment une sorte de tourbillon. C'est l'effet d'une force magnétique très puissante! C'est très dangereux!

Le quartier-maître Jeffery les interrompt alors :

— Elle a sûrement raison, capitaine. Elle est spécialisée dans ce genre de mission. Peut-être que c'est trop risqué.

Le capitaine Richard répond d'un air furieux :

— C'est moi le capitaine de ce navire, et c'est mon ordre!

Le lieutenant Mainville arrive en état de panique et demande :

— Qu'est-ce qui se passe?



Le quartier-maître Jeffery répond :

« Notre voyage va être
un vrai désastre. »

Plus tard

Le lieutenant Mainville retourne voir le capitaine et la docteure et leur dit :

— *Les vagues commencent à devenir énormes! Je pense que c'est trop tard pour changer d'avis. Venez voir!*

— *Est-ce si urgent? demande, inquiet, le capitaine Richard qui va voir à l'extérieur.*

— *Êtes-vous devenu fou, lieutenant Mainville? Revenez ici! Vous allez tomber à l'eau.*

Le lieutenant Mainville essaie de revenir vers le poste de commandement, mais le vent est trop fort.

— *À L'AIDE! crie-t-il.*

— *Attendez, je vais aller chercher les hommes d'équipage! Je ne peux pas risquer ma vie pour vous, je suis le capitaine!*

Le capitaine court alors voir les marins et, soudain, il entend un cri. Il se précipite alors où se trouvait le lieutenant Mainville. Lorsqu'il arrive à côté, il est trop tard. Le lieutenant est tombé à l'eau et est déjà très loin du bateau. On ne peut plus rien pour lui.

Le capitaine Richard commande à tout le monde de venir le voir et leur annonce la mauvaise nouvelle. L'équipage décide alors de rendre hommage à un héros, le lieutenant Mainville.



Le capitaine regarde le sergent Jeffery qui semble très triste parce qu'il pense à la famille du lieutenant Mainville.

Peu après, tous sont au travail. Ils doivent continuer leur mission. Soudain, la D^{re} Leclerc propose de ralentir la vitesse du navire. Aussitôt dit, aussitôt fait. Elle dit alors au capitaine Richard :

— *Il y a un problème, mon capitaine. Regardez l'eau, il y a des bulles à la surface, il y a sûrement une grosse masse gazeuse qui s'y est formée. Cela veut dire que des poches de méthane vont former une espèce de gros trou dans la mer. Si nous nous approchons trop près de ce trou, ce sera fini, nous serons tous morts.*

Le capitaine ordonne aux marins de faire demi-tour. La D^{re} Leclerc a remarqué une drôle d'apparition dans l'eau. Elle décide alors de tester l'eau, même si ça doit lui coûter la vie. Le quartier-maître Jeffery décide d'y aller avec elle au cas où ça tournerait mal. Une fois les échantillons d'eau ramassés, la docteure les étudie à l'aide de son microscope et d'autres instruments.

— *Ce sont bien des poches de méthane! s'exclame-t-elle.*

Elle écrit alors toutes les informations dans son journal.

Bulles de méthane : gaz qui se forme à la suite d'actions de bactéries piégées dans un corps solide. Le gaz est libéré à cause du réchauffement climatique.

Elle explique ses découvertes à l'équipage :

— *Nous devons virer de bord immédiatement. Notre navire peut soit exploser, soit couler...*

— **JE N'EN PEUX PLUS!** crie le quartier-maître Jeffery.



Il décide de faire l'idiot et monte à bord d'une chaloupe qu'il descend dans l'eau.

— Je vais trouver les bateaux disparus et résoudre le mystère!

Rendu dans l'eau, il crie :

« ATTENDEZ-MOI! »

Soudain, la chaloupe se met à chavirer.

— Voilà, dit la D^{re} Leclerc. Voilà ce qui arrive lorsqu'on fait l'idiot, tous nos bateaux vont probablement se retrouver dans plusieurs trous comme celui-ci. Il faut contourner cet obstacle.

Il est 21 h 30.

La D^{re} Leclerc est sur le pont, toute seule... Elle observe et écrit des choses dans son journal.

Je suis tannée de cacher mon identité. En fait, je m'appelle Agafya Ivanovitch. Je ne pense pas être capable de vivre longtemps avec ces idiots d'Américains! J'ai hâte de dévoiler le secret à mon équipe russe! La guerre va commencer bientôt! Plus tôt que prévu!

La D^{re} Leclerc part en oubliant son journal sur le pont. Le capitaine Richard, qui la regardait de loin, aperçoit le journal. Il va le chercher et lit attentivement ce qui y est écrit.

— Je m'en doutais, dit-il, les Russes s'en viennent. Agafya Ivanovitch est une criminelle, une espionne et une scientifique russe...



Le capitaine Richard pense à ce qu'il pourrait faire d'Ivanovitch. Il ne peut pas la jeter à la mer, car il a besoin d'elle pour la mission. Il décide de prendre Ivanovitch en otage...

Avant de partir à la recherche d'Agafya, il entend une annonce dans l'interphone :

«À la suite du drame que nous venons de vivre, nous nous retrouverons dans la cafétéria pour saluer la mémoire de nos amis.»

Le capitaine Richard entend le reste de l'équipage se diriger vers la cafétéria. Il court pour arrêter ses hommes, mais il est trop tard. Il voit Agafya barrer la porte derrière les hommes et lancer les clés du bateau dans l'eau. Le capitaine pourchasse la vilaine, mais, à sa grande surprise, elle est trop rapide pour lui. Il ne la voit plus. Il se dirige vers les canots de sauvetage. Découragé de ne pas la voir, il fait demi-tour. Soudain, Agafya bondit sur lui et le pousse dans un canot de sauvetage. Elle lance une bâche sur lui et descend le bateau à la mer. Le canot où se trouve le capitaine s'éloigne du *USS Whitman* à une vitesse folle. Le capitaine cherche de la nourriture et de l'eau dans tous les recoins du bateau. Mais, il ne trouve rien. Au bout de quelques heures à dériver, il aperçoit un bateau fantôme. Il s'en approche et monte à bord. À l'intérieur se trouvent une carte et une boussole, mais la boussole ne fonctionne plus, évidemment. Il finit par trouver de la nourriture en conserve et des rations alimentaires. Après avoir mangé, il prend la barre du bateau et démarre les moteurs. Juste au moment où il pense avoir perdu la foi et toute son énergie physique et mentale, il aperçoit au loin, sur sa droite, une masse de terre. Sa joie n'est pas mesurable.



Il met le cap vers l'île...

Une fois débarqué, le capitaine Richard entend un bruit dans les buissons qui se trouvent derrière lui. Un chien sort de la forêt, suivi d'un homme d'environ trente ans.

— Parles-tu anglais? chuchote le capitaine Richard.

— Oui. As-tu besoin d'aide? Es-tu arrivé dans ce bateau? demande l'homme qui pointe le bateau qu'a trouvé le capitaine.

— Y a-t-il un village près d'ici?

— J'y vais, dit l'homme. Viens.

L'homme prend le petit chien et fait demi-tour. Le capitaine Richard suit l'homme, et ils arrivent au village.

— L'aéroport est à environ cinq kilomètres vers la droite. Il y a un poste de police là-bas.

— Merci, dit le capitaine.

Le capitaine finit par trouver le poste de police.

Il y entre et dit à un officier :

— Je suis Jérôme Richard, capitaine du *USS Whitman*. Notre navire a fait naufrage dans le triangle des Bermudes, et je viens d'échapper à l'attaque d'Agafya Ivanovitch, une terrible espionne russe...



Un amour impossible?



Écrits par les élèves de la classe de M^{me} Caroline Bernard
Centre Jules-Léger, Ottawa
Auteure mentor : Michèle Matteau

C'est le début de juin. Mia se réveille lentement et s'étire dans son lit. Elle a hâte de se rendre à l'école pour voir Ashton. Sa mère lui crie :

« MIA! TON DÉJEUNER EST PRÊT. »



Mia descend l'escalier pour aller dans la cuisine. Après avoir mangé, elle retourne dans sa chambre pour s'habiller. Elle met des pantalons déchirés et un chandail rouge vin. Avec ses cheveux blonds et ondulés, elle a l'air d'une gentille et jolie fille de 16 ans.

Une fois qu'elle a fini de se préparer, elle sort. Dehors, il fait très chaud. Elle est déjà en sueur. L'autobus arrive devant chez elle. Elle y monte. Il y a beaucoup de monde qui s'agite, et certains lancent des boules de papier.

**«Le voyage va être long et ennuyant»,
pense-t-elle en roulant les yeux.**

Dès son arrivée à l'école, Mia aperçoit Ashton. Elle devient rouge comme une tomate, et son cœur se met à battre très vite. Ashton s'avance.

— *Bonjour, Mia!*

— *Bonjour, Ashton! Comment ça va?*

Mia sourit et finit par dire, gênée :

— *C'est... OK. Bonne journée!*

Ashton continue son chemin vers sa salle de classe pendant que Mia reste sur place, immobile comme une statue de cire. Son amie Sara voit Mia figée au milieu du corridor, qui garde la bouche ouverte en fixant Ashton qui s'éloigne. Sara relève la mâchoire de son amie avec sa main pour lui fermer la bouche.

— *Arrête de baver, Mia.*

— *Merci, dit Mia en revenant sur Terre.*

Sara regarde son amie et lui demande :

— *Dis donc, toi, l'aimes-tu?*



Mia chuchote :

- *Oui, mais ne dis rien à personne, promis?*
- *Je te le promets. Je vais le garder, ton secret!*

Mia remercie Sara. Les deux filles retrouvent leur salle de classe. Puis, elles vont à la bibliothèque terminer un devoir. Le reste de la journée se déroule normalement.

Le lendemain matin, à l'école, Sara court rejoindre Mia dans le corridor. Elle est essoufflée, et Mia s'informe :

- *Qu'est-ce qui se passe?*

Sara lui confie la nouvelle du jour :

- *Ashton ne reviendra pas l'année prochaine!*
- *Quoi? Comment sais-tu ça?*
- *Il l'a dit à tout le monde tout à l'heure en arrivant.*

Mia a de la peine, mais elle retient ses larmes. Sara se sent mal d'avoir apporté une si mauvaise nouvelle à son amie.

- *Je m'excuse, Mia.*
- *C'est correct. C'est correct.*

Sara lui demande :

- *Tu l'aimes vraiment?*
- *Oui, avoue Mia en rougissant.*
- *Pourquoi l'aimes-tu? Il n'est même pas beau!*
- *Mais, as-tu vu ses yeux? Ils sont beaux comme le ciel.*
- *Voyons, Mia, ils sont bruns, ses yeux!*
- *Ce n'est pas grave. Il est beau quand même.*

Mia court vers les toilettes pour pleurer.



Elle sanglote :

« Je ne vais plus jamais le revoir. Je ne peux pas imaginer ma vie sans lui. Je ne peux pas vivre comme ça! Qu'est-ce que je vais devenir? »

Elle assiste quand même à ses cours, mais ne comprend rien à ce que l'enseignant explique : elle a la tête ailleurs. Sa vie n'a plus de sens maintenant. À la fin de la journée, Mia marche, toute triste, dans le corridor. Elle garde ses sentiments pour elle. Chaque fois qu'elle aperçoit Ashton, elle sent une petite larme couler sur sa joue.

De retour à la maison, elle se jette sur son lit et pleure pendant deux heures la tête sous les couvertures.

Le lendemain matin, elle ne veut pas aller à ses cours, mais décide quand même de se rendre à l'école pour voir Ashton.

Mia marche tristement avec Sara qui l'a convaincue d'assister à ses cours. Juste avant d'entrer dans la salle de classe, Sara suggère :

— *Écris-lui une lettre pour lui dire que tu l'aimes et mets-la dans son casier.*

— *Non, je ne peux pas faire ça. Je suis bien trop gênée. Il va rire de moi.*

— *C'est bien plus facile que de lui dire en personne. Écris-lui.*

— *Tu as peut-être raison...*

Elle réfléchit un instant, puis décide :

— *C'est ce que je vais faire!*



Durant toute la journée, Mia pense à ce qu'elle va écrire. Le soir, elle rédige sa lettre. Elle trouve ça difficile, mais, une fois la lettre terminée, elle se sent libérée. Elle pense :

**« Il va la lire, et je saurai
enfin s'il m'aime. »**

À l'école, Mia va mettre la lettre dans le casier d'Ashton. Elle le voit qui s'en vient et court vite se cacher dans les toilettes. Ashton ouvre son casier et... la lettre tombe. Mais, il n'a rien vu et repart.

Mia attend sa réaction toute la journée. Elle ne reçoit aucune réponse. Elle a beaucoup de peine. Elle est très déçue et inquiète.

Ce soir-là, le concierge a presque fini de nettoyer l'école lorsque, tout à coup, il aperçoit une enveloppe par terre. Il la ramasse et la retourne pour lire le nom de la personne à qui elle est adressée. Il lit « Pour Ashton ». Le concierge le connaît.

« Je vais lui remettre ça demain. »

Les tests provinciaux de fin d'année vont commencer dans quelques jours. Mia n'a toujours pas reçu de réponse. Elle est découragée. Ce sera bientôt les vacances... Elle ne verra plus Ashton.

Pris par son travail, le concierge, quant à lui, a complètement oublié la lettre. Ce n'est qu'à la dernière minute, le vendredi, qu'il la donne à Ashton. Surpris, Ashton la lit rapidement. Il est tout excité parce qu'il aime Mia, lui aussi.

C'est l'heure de la sortie des classes. Ashton cherche Mia partout, mais il ne la trouve nulle part. Il la voit enfin. Elle ne le regarde pas. Il s'approche d'elle :



— Mia?

Mia se tourne vers Ashton, mais n'ose pas le regarder dans les yeux tellement elle a peur de ce qu'il va dire.

— Bien... moi aussi, Mia...

— Toi aussi... quoi?

— Moi aussi, je t'aime.

Mia se sent tout émue. Mais, en même temps, elle est très désorientée dans ses sentiments. Sur un ton de reproche, elle lui lance :

— Alors, pourquoi veux-tu aller à une autre école?

— Ta lettre change tout. Je vais parler à mes parents. Je vais leur dire que je veux rester ici, à cette école, jusqu'à la fin de mon secondaire.

Mia et Ashton se font un gros câlin.

Les parents d'Ashton acceptent qu'il reste à cette école. Mia et lui sont très heureux. Ils se promettent d'étudier très fort pendant les examens, car ils aimeraient se retrouver dans la même classe en septembre prochain...



Le match



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Sandra Lapierre
Centre Jules-Léger, Ottawa
Auteure mentor : Mireille Messier

BANG!

Finn reçoit un coup sur la mâchoire. Il tombe. Il essuie un filet de sang du revers de son gant de boxe. Les cris de la foule résonnent dans le dôme en ruine. Son entraîneur l'encourage à continuer. La respiration de son adversaire le déconcentre. Finn vient à bout de se relever. Il s'élançe pour donner un coup et manque sa cible. Jennifer doit gagner le match. Il ne veut pas que son destin soit déterminé par ce combat. Il regarde Jennifer dans les yeux et y voit une vision d'elle obligée de vivre une vie d'esclavage et de souffrance. Non, il doit perdre ce match.

Aussitôt le prochain round commencé, Jennifer s'approche de Finn :

— Finn! Arrête! Si tu fais exprès de perdre, ils vont s'en rendre compte!

— On va voir. Laisse-moi faire.

Finn encaisse coup après coup. Il la laisse gagner. Pas parce qu'elle est une fille, mais parce qu'il l'aime. Tout le monde voit tomber Finn, et l'on entend la foule huer. Malgré sa peine, Jennifer en profite. Elle s'élançe et envoie un dernier coup à Finn qui ne se relève plus.



On entend une voix faire le décompte au micro :

« ...3, 2, 1, la gagnante est Jennifer! »

La foule est en délire. En regardant Finn, Jennifer sait qu'il l'a laissée gagner. Un échange de regards confirme que les deux sont désespérés du fait qu'ils ne se verront plus jamais.

Avant même que Jennifer puisse dire quelque chose, deux hommes en habits noirs, portant des lunettes noires et une oreillette, prennent Jennifer et l'amènent à l'endroit secret où se trouve le vaisseau spatial qui emmène les gagnants vers leur destinée. Finn est aussi envoyé en Nouvelle-Terre, mais, pour lui, ce sera une vie de travail forcé, comme pour tous les perdants.

Lorsque Finn arrive à destination avec les autres perdants, ce qu'il voit est encore pire que ce qu'il avait imaginé. La première chose qu'il remarque, c'est le son des marteaux-piqueurs. La vibration est partout. La fumée est si épaisse qu'on la goûte et qu'elle colle aux vêtements. D'un côté, il y a des centaines de rangées de tentes minuscules et sombres qui servent de dortoir. De l'autre, il y a les mines et les manufactures qui crachent une affreuse pollution. Le logo de la compagnie est partout : Karlac. Sur les édifices, les tentes, les vêtements des gardes et la peau des travailleurs.

— *En file pour votre étiquette : Karlac.*

Lentement, la masse d'hommes et de femmes se met en rang. Finn remarque un visage dans le groupe.

— *Finn! Comment t'es-tu retrouvé ici? Tu es un champion de boxe!*

— *SILENCE! crie un gardien.*





Des semaines passent, et Finn est vraiment déprimé. Il n'a pas le droit de faire grand-chose à part creuser dans les mines pour trouver des matériaux nécessaires à la construction. Il travaille 16 heures par jour et a seulement droit à deux repas, toujours pareils, soit un mélange pâteux et grisâtre qui sent le lait caillé.

De l'autre côté de la Nouvelle-Terre, Jennifer est contente et malheureuse en même temps. Lorsque Jennifer regarde par la fenêtre de sa nouvelle maison, elle voit la Nouvelle-Terre avec ses champs et ses arbres. Tant de choses qu'elle n'avait jamais vues avant, sur l'ancienne Terre. Il y a aussi des rivières d'eaux pures et de belles chutes. Sa nouvelle résidence est un luxe qu'elle n'a jamais eu, tout comme de la nourriture en abondance. Mais son cœur est déchiré; elle n'arrive pas à être heureuse, car elle n'est pas avec Finn. Il doit pourtant y avoir un moyen de le retrouver? de lui faire parvenir un message? de lui dire qu'elle l'aime toujours? de le remercier de l'avoir laissé gagner?

Jennifer passe ses journées à faire les cent pas. Elle passe et repasse devant le champ de force qui sépare les deux parties de la Nouvelle-Terre. Même si elle ne peut pas le voir, elle sait que Finn est là et qu'il souffre. Elle ne peut s'empêcher de pleurer. Peut-être qu'une crème glacée lui remonterait le moral? Elle rentre à la maison.

Toc! Toc! Toc!

— Oui?

— Bonjour! Je m'appelle Marc. Je suis ici pour vous livrer votre télévision de luxe 3030.

— Euh, d'accord, déposez-la dans le salon, s'il vous plaît.

— Est-ce que ça va?

— Pas vraiment...

Elle lui raconte toute son histoire.



— Ah! Finn, le mineur! s'exclame Marc. Je le vois tous les jours, il s'occupe des livraisons pour les mines.

— Pourrais-tu lui envoyer un message de ma part?

Jennifer écrit un message à Finn, que lui remettra Marc.

Mon cher Finn, je m'ennuie de toi. J'espère que l'on pourra se revoir bientôt. Je vais trouver une façon pour que tu puisses t'évader et venir me rejoindre... Je t'aime.

Des semaines passent, Finn et Jennifer continuent à s'échanger des messages que Marc leur livre chaque semaine. Ils essaient d'élaborer un plan, mais rien ne fonctionne, car les gardiens sont partout.



Un jour, Marc est en retard. Jennifer est inquiète; leur secret a peut-être été découvert. Finalement, il arrive en conduisant un camion de marchandises; il a une idée : il va cacher Finn dans le véhicule avec la marchandise.

C'est une mission dangereuse.

S'ils se font attraper, ils seront tous les trois immédiatement emprisonnés à vie.

— Es-tu certain que tu veux faire ça? Tu pourrais perdre ton emploi si tu te fais attraper. Ou pire, tu pourrais aller en prison.

— Je n'ai pas choisi de travailler pour Karlac. J'y ai été forcé. Si je vais en prison, quelle différence ça fera?

— Mais, comment est-ce que je vais traverser de l'autre côté?

— Je vais créer une diversion.

— D'accord. On y va! Vite! On n'a pas beaucoup de temps.



Les deux entrent dans le camion. Jennifer commence à paniquer.

— Ça va être correct. Veux-tu retourner à la maison?

— Non. On y va. Je dois y aller. Je veux le voir.



Marc et Jennifer arrivent au mur. En traversant, trois gardes de sécurité les arrêtent pour vérifier s'ils ont leur carte d'identité. Marc montre la sienne. Puis, il tente de distraire les gardes en espérant qu'ils ne demanderont rien à Jennifer.

— Hé! les gars! Savez-vous ce que la grande cheminée dit à la petite cheminée?

— Quoi?

— Arrête de fumer! Ha! Ha! ha!

— Très drôle. Tu devrais devenir humoriste, dit le garde sans rire.

Les gardes s'approchent du côté de Jennifer lorsqu'un appel plus important les attire ailleurs. Jennifer soupire de soulagement lorsque les gardes les laissent passer. Aussitôt arrivé à la mine, Marc cherche Finn.

— Qu'est-ce que tu fais? Je dois travailler.

— Viens avec moi, tu vas voir!

Ils se rendent au camion. Marc ouvre la porte.

— Jennifer! Qu'est-ce que tu fais ici?

— Tu m'as tellement manqué, Finn, je t'aime!

— Quel est le plan? demande Marc.

— Je vais dire à tout le monde d'attaquer le mur à midi, comme ça, on sera enfin réuni, dit Jennifer.

— Bonne idée! dit Marc.



— Je vais dire aux travailleurs d'attaquer le mur à midi pile, eux aussi. Il faut que je parte avant que les gardes remarquent que je suis parti.



À 11 h 58, tout le monde se prépare à attaquer le mur. Lorsque la cloche du dîner sonne à midi pile, les travailleurs courent vers le mur avec leur pic et leur pelle. Les gardes sont sous le choc. Ils ne comprennent pas ce qui se passe.

Exactement au même moment, de l'autre côté du mur, Jennifer, Marc et des centaines de rebelles attaquent le mur, eux aussi.

— ON VA Y ARRIVER! CONTINUEZ! crie Jennifer.

— NE LÂCHEZ PAS! ÇA FONCTIONNE! crie Finn.

Soudain, une lumière aveuglante éclaire les deux côtés du mur.

BANG!



Code rouge



Écrit par les élèves de la classe de M. Alexandre Ménard
École secondaire catholique Monseigneur-Bruyère, London
Auteur mentor : Paul Savoie

Assis à son pupitre au fond de la salle de classe à l'école Wilfrid III, Timothé lance un avion de papier pour attirer l'attention de son ami Jomas. Les deux garçons étaient assis et jouaient sur leur téléphone de 9,29 pouces pendant que le suppléant écrivait toutes sortes de chiffres incompréhensibles au tableau à propos des maths. Il venait tout juste d'écrire la date : le 19 décembre 2319, Californie. Comme toujours, il faisait très chaud dehors. Le suppléant, appelé Fred, était plutôt vieux. Parce qu'il avait de longs cheveux blancs et blancs, des pantalons tachés avec de la terre et une odeur de chien, les élèves avaient tendance à l'éviter.



Les élèves ignoraient le suppléant et faisaient des projets pour leur congé. À un moment donné, lorsqu'ils se rendent compte que le suppléant ronflait à son bureau, Timothé et Jomas se faufilent jusqu'à la salle de bain pour perdre du temps.

Soudainement, les deux garçons entendent des bruits étranges à l'extérieur des toilettes, qui ressemblent à des coups de fusil. Ils ont très peur et ne savent pas quoi faire. D'autres bruits bizarres parviennent jusqu'à eux, qui leur font penser à des êtres anormaux.

Une annonce vient du haut-parleur situé dans le coin de la salle de bain :

« CODE ROUGE! CODE ROUGE! »

Les garçons se précipitent alors vers la salle de classe, mais constatent que la porte est barrée; alors, ils font demi-tour et courent de nouveau jusqu'à la salle de bain.

Après quelques minutes, Jomas, curieux, jette un coup d'œil et entend des pas : « Clip, clop, clip, clop... » Du coin de l'œil, il voit l'ombre d'un être inconnu, très gros, avec une grosse tête, une longue queue et de longues jambes. Timothé et lui se dirigent alors vers la fenêtre de la salle de bain et essaient de l'ouvrir, sans succès. C'est alors qu'ils entendent quelqu'un cogner à la porte.

Toc! Toc! Toc!

Jomas trouve une grille de ventilateur dans la troisième cabine et grimpe à l'intérieur avec Timothé qui le suit de près. Ils viennent à peine d'entrer dans le ventilateur qu'ils entendent la porte s'ouvrir.

Dans le ventilateur, il y a beaucoup de crottes de souris, qui sentent très mauvais. Ils entendent quelqu'un respirer très



fort derrière eux, puis des « Bang! Bang! Bang! », comme si cela provenait de quelqu'un de très lourd. Ils grimpent dans la salle de musique à travers une grille. Timothé se cache derrière un gros piano et Jomas, derrière une grosse rangée de guitares. Timothé entend quelqu'un passer au-dessus de sa tête, à l'étage supérieur, tandis que Jomas aperçoit une main de couleur bleu foncé avec six doigts.

« Shhhhhhhh... », chuchote Jomas.

Puis, quelques minutes plus tard, ils retournent dans le ventilateur afin de trouver une façon de s'échapper des créatures bizarres.

Ils traversent le ventilateur et entendent des murmures dans la cafétéria. Ils passent au-dessus de la salle et poursuivent leur chemin. Soudainement, ils trouvent une autre grille et tombent dans un bureau.

— *Wow! s'exclame Jomas.*

— *C'est incroyable! s'écrie Timothé.*

Il y avait une lumière bizarre autour d'eux et une odeur d'œufs pourris. Ils trouvent plusieurs potions, du gaz et d'autres objets non identifiés. Tout à coup, les garçons entendent un bruit provenant du placard et sautent dans une pile d'ordures à l'intérieur d'une poubelle. Un homme sort du placard et se présente comme étant monsieur Marcel, le concierge de nuit. Il les entraîne dans une chambre secrète remplie d'armes et d'objets de guerre très sophistiqués.

— *Pourquoi avez-vous tellement de technologie avancée? demande Jomas.*

— *Vous pourrez poser des questions plus tard, répond le concierge. Maintenant, il faut sauver cette école.*



J'ai inventé un fusil de technologie supérieure qui peut exterminer les extraterrestres d'un seul coup.

— C'est incroyable! s'enthousiasment les jeunes, épatés.

— J'ai un plan pour éliminer les extraterrestres, précise le concierge.

— Comment connais-tu tant de choses à propos des extraterrestres? demande Jomas.

— Cela n'a pas d'importance.

Le concierge a une drôle de façon d'agir. Il ne répond pas vraiment aux questions des garçons et semble très fatigué. Après leur avoir expliqué le plan en détail, il demande :

— Est-ce que vous êtes prêts?

— Non! répondent les garçons à l'unisson.

Les garçons sentent la pression du moment. Tout dépend d'eux. Ils doivent maintenant accomplir leur mission pour sauver l'école, sinon tout le monde va mourir. Jomas se dirige rapidement vers la cafétéria afin de distraire les extraterrestres. Soudainement, Timothé et Marcel sortent de derrière une table et courent après les extraterrestres.

Après avoir levé son arme, Jomas se fait entourer par plusieurs créatures immondes et est convaincu qu'il ne s'en sortira pas. Mais, Timothé s'interpose entre lui et les ennemis. Il crie :

« QUI VEUT DES COUPS? »

Les extraterrestres se tournent vers lui, et Timothé regrette aussitôt de les avoir provoqués. Mais, il se rend vite compte que les extraterrestres ne s'intéressent pas à lui, mais plutôt à Marcel. Ce dernier ne sait pas quoi faire, mais il se souvient qu'il a deux lasers dans ses poches. Il les retire de ses poches, mais, au lieu de tirer sur les extraterrestres, il tire tout autour



de lui, ce qui crée une grande boule de liquide de couleur magnifique. Il tire de nouveau, et ça explose dans le visage de tous les extraterrestres, sauf un, le plus gros et le plus méchant de tous, qui se tourne vers Jomas.

«**AÏE!**»

crie Jomas, qui s'enfuit le plus rapidement possible, tandis que Timothé le suit de près.

L'extraterrestre saute sur Jomas. Ils luttent féroce­ment pendant plusieurs minutes. Jomas semble sur le point de perdre le combat lorsque Timothé saute sur la tête de la créature. Ils réussissent ensemble à la vaincre.

«**YOUPI!**»

crient les deux amis. Ils entendent des sirènes de police au loin. Les deux sont très contents de leur victoire. Ils veulent remercier le concierge. Ils se tournent vers lui : « Monsieur Marc? » Il n'est plus là. Il a disparu. Les garçons et la police le cherchent partout. Ils ne le trouvent pas.

Sept ans plus tard, l'école est renommée, en l'honneur des deux garçons, « École élémentaire Jomas et Timothé ». Mais, ça fait sept ans que Marcel a disparu.



Après l'incident, la police fouille dans le bureau de M. Marcel et découvre que ce dernier s'appelait, en fait, Robert Markinson. Il était un scientifique renommé qui avait créé plusieurs inventions révolutionnaires. Mais, un jour, il y a eu un désastre, et il a disparu, sa famille le croyant mort. Les deux garçons n'ont jamais revu M. Marcel, mais ils n'oublieront jamais cette aventure et la date, le 19 décembre 2319...



La disparition de Justin Giroux



Écrit par les élèves de la classe de M. Alexandre Ménard
École secondaire catholique Monseigneur-Bruyère, London
Auteur mentor : Paul Savoie

Cette histoire se situe en l'an 2662.

Les machines à voyager dans le temps viennent d'être inventées par un scientifique très intelligent connu sous le nom de Justin Giroux. C'est un homme de 32 ans, très intelligent, avec des cheveux noirs frisés. Il a aussi des lunettes noires géantes et un gros sarrau blanc qu'il met chaque jour. Cet homme n'a jamais fait partie d'une équipe de sport; il était toujours le moins habile dans les équipes à l'école. À l'âge de 13 ans, il a découvert son talent et sa passion pour les sciences. Grâce à elles, il est devenu le meilleur scientifique de son pays et est très connu pour ses inventions incroyables.

Ce qui nous amène au 8 novembre 2662, alors que Justin était prêt à essayer sa machine devant tout le monde, puisqu'il passait aux nouvelles à la télé. Il était sur la scène devant une centaine de personnes et plusieurs caméras. Il est entré dans sa machine, et ses derniers mots avant qu'il parte dans le temps ont été :

« Changeons l'histoire du temps! »

Ensuite, il a pressé un bouton et a disparu à la vitesse de l'éclair!



Deux mois ont passé, et personne n'a plus entendu parler de Justin. Son partenaire, le Dr Jean Savoie, un homme de 60 ans qui a étudié la physique de la ligne du temps, a commencé à s'inquiéter, puisque Justin n'était toujours pas revenu. Un soir, Jean est entré dans le bureau de Justin et a trouvé tous les plans, y compris les instructions sur le fonctionnement de la machine à voyager dans le temps et sur la destination de Justin Giroux. Deux semaines plus tard, Jean avait créé sa propre machine à voyager dans le temps à partir des plans de son partenaire, mais avec quelques petites modifications.



Le Dr Jean Savoie dit au revoir à sa famille et se prépare à aller chercher son ami. Il est très nerveux lorsqu'il active le bouton de départ, puisqu'il ne veut pas subir le même sort que Justin. Après cinq secondes, il voit beaucoup de lumière et plusieurs flashes multicolores. Il part dans l'espace et, 30 secondes plus tard, il atterrit directement devant un arbre.

Jean sort de sa machine et se met à la recherche de Justin. Il cherche pendant 30 minutes et, au moment où il craint s'être perdu dans le temps, il entend un bruit...

— Pssst! Jean! Viens ici!

En chuchotant, Jean répond avec joie :

— Justin? Est-ce vraiment toi?

Justin réplique :

— *Oui! Maintenant, tais-toi et regarde de ce côté-là!*

Les amis sont cachés derrière un buisson, et Jean demande avec impatience :

— *C'est quoi au juste?*



Justin répond qu'il s'agit d'un vaisseau spatial qui ressemble à une météorite et qui vient d'atterrir devant ses yeux.

Il est maintenant 19 heures. Cela fait trois heures que les collègues observent le vaisseau. Tout à coup, une porte se soulève, et plusieurs créatures de formes bizarres apparaissent. Ces créatures alternent entre le vert foncé et le bleu foncé, mesurent sept pieds de haut, possèdent quatre bras, mais n'ont qu'un œil. Ils ont l'impression que les créatures ont des dents pointues et que chacune d'entre elles est chauve.

Ils continuent longtemps d'observer les créatures, jusqu'au moment où quelque chose d'étrange arrive. Le groupe de monstres commence à se transformer en êtres humains. C'est à ce moment-là qu'une des créatures, qui était presque trois fois plus grosse que les autres, se place devant le groupe et commence à parler.

« Bonjour, cher peuple! Nous sommes tous rassemblés aujourd'hui sur la planète Terre que nous planifions un jour conquérir. Le plan est d'agrandir notre population et de vivre sous la forme d'êtres humains pour qu'un jour, dans plusieurs décennies, nous puissions y habiter pour de bon. »

Lorsque les choses se calment autour d'eux, Justin et Jean retournent le plus calmement et le plus rapidement possible à leur machine afin de s'enfuir. Mais, au moment de partir, même s'ils ont très peur de ce qui pourrait leur arriver, ils se rendent compte qu'ils doivent arrêter les extraterrestres. Ils sont parfaitement conscients qu'il serait impossible de les arrêter dans le présent, c'est-à-dire le futur par rapport à ce qui se passe maintenant devant eux, car le mal aura déjà été fait.

Quelques heures plus tard, les amis ont fini d'élaborer leur plan et décident de l'exécuter à minuit, ce soir.



Il est maintenant minuit, et les amis se trouvent devant la météorite. Après avoir étudié de près le vaisseau spatial, ils trouvent une fissure sur la surface et, heureusement, ils sont assez petits pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, ils trouvent le centre de contrôle, règlent la minuterie en mode autodestruction et s'arrangent pour qu'il explose dans l'espace.

Mais, au moment de quitter le vaisseau, un extraterrestre arrive derrière eux. Le monstre commence alors à appeler ses amis. Les deux héros se précipitent vers la fente par laquelle ils sont entrés. Malheureusement, Jean trébuche sur son lacet et se fait attraper par un des extraterrestres. Tout à coup, le décompte du mode autodestruction commence :

10... 9... 8... 7...

«SAUVE-TOI!» crie Jean aussi fort qu'il le peut.

Justin hésite entre partir ou essayer de sauver son ami.

6... 5... 4... 3...

«VA-T'EN! crie de nouveau Jean. C'est trop tard pour moi...»

Justin saute à travers la fente au moment exact où le vaisseau s'envole dans l'espace.

Justin court à toute vitesse jusqu'à la machine à voyager dans le temps pour remonter jusqu'au temps présent. Une fois rendu, il programme la machine à la date du 22 janvier 2662, le jour où Jean est parti à sa recherche. Il appuie sur le bouton et, avec un « boom! flash! crash! », il atterrit presque aussitôt au milieu de la maison de Jean. Là, il est accueilli par Christina Savoie, la femme de Jean, qui lui demande d'un air inquiet ce qu'est devenu son mari. Justin répond d'un ton triste :



**«J'ai sauvé le monde,
mais j'ai perdu une partie de moi.
Je suis extrêmement désolé,
Jean est mort pour sauver la Terre.»**

Christina et Justin fondent en larmes. Mais, tous les deux savent, au fond d'eux, que Jean sera toujours reconnu comme un grand héros. Son nom restera gravé dans la mémoire de tous les citoyens du monde.



La boîte mystérieuse



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Elena Barbaresso
École secondaire Confédération, Welland
Auteur mentor : Paul Savoie

Cinq amis se retrouvent onze ans après avoir reçu leur diplôme d'études secondaires. Ils se réunissent pour faire du camping au parc national de la Colombie-Britannique. La rencontre a été organisée par Alice. Elle a invité Simon, Maddie, Callum et Bryce.

Une fois toutes les personnes arrivées, ils commencent à défaire les bagages et à monter les tentes. Lorsque vient le temps d'aller se coucher, Callum décide de faire un feu.

— *Passe-moi les guimauves, j'ai faim!* s'écrie Bryce.

— *Tiens, voilà les guimauves, Bryce,* dit Alice en distribuant les guimauves à tout le monde.

Tous les amis s'assoient autour du feu et discutent en mâchant les guimauves.

— *Donc, qu'est-ce que vous avez fait après le secondaire?* demande Simon.

— *Je suis resté avec mes parents. Je n'avais pas assez d'argent pour aller au collège, mais le garage va très bien avec tous les voyageurs qui viennent,* explique Bryce en passant la main dans ses longs cheveux bruns.

— *Alice, quels sont tes projets d'avenir?* demande Maddie.



— Après le secondaire, je suis allée à la NASA pour étudier le pilotage spatial. J'ai terminé mes études il y a 5 ans.

Alice demande à Simon :

— Qu'est-ce que tu as fait après avoir obtenu ton diplôme?

Simon répond :

— J'ai eu une bourse d'études pour aller à Harvard en chimie et j'ai étudié l'oxygène spatial dans les météorites.

— Et toi, Maddie, qu'est-ce que tu as fait après avoir obtenu ton diplôme?

— J'ai parcouru le monde et j'ai aidé les gens. J'ai obtenu mon diplôme à l'université Stanford et j'ai étudié tous les codes et toutes les langues de l'univers, dit Maddie.

Bryce demande à Callum :

— Qu'as-tu fait après avoir terminé tes études secondaires?

Callum répond :

— Je suis allé étudier en navigation et j'ai étudié les cartes à l'université Yale, il y a 4 ans. J'ai obtenu mon diplôme en navigation.

Bryce annonce à tout le monde :

— Je suis terriblement fatigué. Je crois qu'il est temps d'aller se coucher.

— Non! Pas moi! s'exclame Alice. Nous devrions faire la fête, nous ne nous sommes pas vus depuis des années. Soudainement, un grand bruit sourd se fait entendre dans le camping.

— Wow! Qu'est-ce que c'est que ça? s'écrie Alice.



— *Je crois que c'est une étoile filante, répond Callum. Je ne savais pas qu'il y aurait une pluie de météorites ce soir!*

Alice se précipite aussitôt dans la direction du bruit et invite les autres à la suivre. Elle est convaincue que la météorite s'est écrasée dans le champ derrière le camping.

Bryce la suit.

— *On vient aussi, annoncent les autres.*

— *Regardez la pleine lune comme elle est ronde et brillante, murmure Callum, qui tarde à suivre les autres.*

— *Oui, cette belle lumière nous empêchera de nous égarer, lui lance Alice en l'encourageant à ne pas traîner de la patte.*

Le groupe entre alors dans un grand champ de maïs à la recherche de la météorite. Après quelques minutes, ils commencent à sentir une odeur de fumée.

Ils se fraient un chemin à travers les épis de maïs.

Une fois arrivés au lieu de l'écrasement, ils constatent qu'il y a beaucoup de fumée et de cendres autour d'un cratère. Bryce se précipite vers le cratère.

— **BRYCE, ATTENDS!** *crie nerveusement Maddie.*

Bryce trébuche sur une longue tige de maïs étalée au sol et tombe dans le trou de la météorite. Le trou mesure cinq mètres de profondeur.

« AÏE, MA JAMBE FAIT TELLEMENT MAL! »
gueule Bryce en commençant à pleurer.



Callum se tourne vers le groupe :

— Alice, viens m'aider à le sortir du trou. Je ne peux pas le sortir tout seul.

Alice et Callum descendent lentement dans le trou.

Maddie se met de la partie :

— Simon, va chercher une échelle et des cordes pour sortir Bryce du trou. Apporte l'échelle dans le camion de Bryce. Apporte aussi des branches pour lui faire une attelle, au besoin.

Callum et Alice s'approchent de Bryce afin de lui porter secours.

— Penses-tu que ta jambe est cassée ou juste foulée? demande Callum, inquiet.

— Elle est sûrement cassée. Lorsque je bouge, je peux voir l'os se déplacer tout juste au-dessus de la peau, explique tant bien que mal le blessé.

Quelques minutes plus tard, Simon revient.

— Je suis revenu avec l'échelle, les branches et les cordes. Êtes-vous prêt à le sortir du trou? annonce-t-il.

Alice et Callum hésitent :

— On pense que oui.

— C'est maintenant ou jamais, assure Bryce en se mordant les lèvres.

— Voilà l'échelle, annonce Maddie.

Maddie descend délicatement l'échelle dans le trou, tandis que Callum et Alice y installent Bryce à l'aide de la corde. Ils attachent ensuite l'échelle au camion afin de le sortir du trou.



— *Maddie, entre dans le camion et attends qu'on te le dise avant d'avancer, commande Callum.*

Maddie répond :

— *Je vais laisser la porte ouverte afin de mieux t'entendre.*

Simon s'écrie soudainement :

— *Ah non! Les produits chimiques de la météorite réagissent à l'azote de l'air. Il faut se presser. Des feux vont s'allumer partout!*

— *MADDIE, DÉMARRE LE CAMION! crie Callum.*

— *Qu'est-ce qu'on peut faire pour Bryce? demande Maddie.*

Ils décident que Simon doit aussitôt conduire Bryce à l'hôpital. Celui-ci part à toute vitesse.

Callum et Alice demeurent dans le trou.

— *Alice, regarde, il y a une boîte, dit Callum.*

— *Wow! tout le monde, revenez! On a trouvé une boîte qui était enterrée, ajoute Alice.*

— *Ils n'entendent pas, ils sont trop loin, souligne Callum.*

Alice s'excite :

— *Alors, déterrons la boîte nous-mêmes.*

Maddie court jusqu'au trou. Elle y arrive et aperçoit la boîte au fond.

— *C'est quoi ça? demande-t-elle.*

— *On ne sait pas, mais ça ressemble à une boîte, explique Alice.*

— *Cool, mais épeurant, ajoute Maddie. Regarde le langage dessus. Je le connais. Je l'ai étudié à l'université.*



— Wow! Vraiment? dit Callum.

Maddie se met alors à décoder le langage sur la boîte.

— Ça veut dire quoi, Maddie? demande Callum.

— Je pense que ça veut dire « Je sais qui vous êtes. », explique Maddie.

— Ça devient presque effrayant, remarque Alice.

— Mais, comment ouvrir la boîte? Il doit y avoir une combinaison, dit Maddie en se tournant vers Callum.

— Y a-t-il plus d'information écrite sur la boîte? demande Alice à Maddie.

— Oui, mais j'ai besoin de la lampe de poche pour mieux voir, répond Maddie.

Callum allume la lampe de poche et éclaire la boîte. Maddie retourne la boîte et découvre qu'elle est couverte de gravures. Elle explique leur signification :

— Ça veut dire « Suis les directions, et tu trouveras. ».

— Qu'est-ce que cela peut bien signifier? demande Callum, intrigué.

— Peut-être que les premières lettres de chaque mot font partie du code, cherche à expliquer Alice.

Maddie essaie le code : ALJSPDUV.

Callum, tout excité, s'exclame :

— J'ai entendu un clic!

— Moi aussi, ajoutent Alice et Maddie.

— Le clic continue, reprend Alice, inquiète.

— Est-ce que ça va exploser? dit Callum en s'éloignant de la boîte qui n'arrête pas de « cliquer ». La boîte s'ouvre.

— Oh! Qu'est-ce que c'est que ça? s'écrie Maddie.



— Ce sont des feuilles qui indiquent nos informations personnelles!

— Pourquoi? Qu'est-ce que cela veut dire? Pourquoi nous? demande Callum.

— Je me le demande, moi aussi, répond Maddie.

— Chose certaine, c'est une boîte en métal, dit Alice.

— ATTENDS! Voilà une carte et des clés! crie Callum.

— Qu'est-ce que ça dit? Lis-le! VITE!

— Wow! ça nous donne des directions pour trouver un vaisseau spatial! s'émerveille Callum.

— Quelles sont les directions? demande Alice.

— Les directions sont écrites dans une langue extraterrestre, ça va me prendre un peu de temps pour les décoder, explique Maddie.

— Essaie d'aller le plus vite que tu peux, dit Callum.

— D'accord, dit Maddie.

À l'hôpital, le médecin donne son pronostic à Bryce :

— Bryce, ta jambe va prendre beaucoup de temps à guérir; alors, tu dois rester ici jusqu'à ce que tu sois complètement rétabli.

— Oh non! je voulais repartir avec Simon! répond Bryce, frustré.

— Bryce, tu ne peux pas, ta famille arrive. Je dois partir. Mais, je reviendrai demain pour te donner plus d'informations sur ce qui arrive au camping, explique Simon en s'en allant.

— À demain! dit Bryce.

Simon sort de l'hôpital et arrive au camping peu de temps après. Il retrouve ses amis qui lui expliquent ce qui vient d'arriver. Après avoir discuté pendant quelques heures à propos de la prochaine étape à suivre, ils croient qu'il vaut mieux aller se coucher et prendre une décision le lendemain matin.



Au petit matin, Alice crie :

— RÉVEILLEZ-VOUS, TOUT LE MONDE! NOTRE VAISSEAU SPATIAL NOUS ATTEND!

Maddie prend la carte qu'ils ont trouvée dans la boîte.

— Premièrement, ça dit d'aller dans une ville qui commence par la lettre V, dit Maddie.

— Vancouver, suggère Callum.

— On n'est pas loin de Vancouver. Alors, quelle est la 2^e étape? demande Alice.

— On doit se rendre aux coordonnées $49^{\circ} 16' 16$, dit Maddie. Je vais trouver l'endroit exact.

— C'est à la plage de Jericho, explique Callum.

— Ce n'est pas très loin d'ici, dit Simon.

— Allons-y! On prend mon auto, offre Alice.

Une fois assis à l'arrière, Simon demande à Alice :

— Alors, où penses-tu que se trouve le vaisseau spatial?

Elle répond :

— Je pense qu'il se trouve sous l'eau.

Maddie est d'accord avec elle. Elle dit aux autres :

— Préparez-vous à faire de la plongée.

— Cool, dit Simon.

Une fois arrivés à la plage qui correspond aux coordonnées, ils aperçoivent une annonce de plongée de 9 h 30 à 15 h 45.

— VITE, ALICE, crie Simon, IL EST 15 H 40!



Ils se précipitent à la boutique d'équipement de plongée et louent l'équipement requis. Ils se rendent alors au bateau qui les conduira à leur destination.

Ils voyagent pendant plusieurs minutes. Une fois arrivés à l'endroit précis qui leur a été indiqué, ils plongent. Le soleil vient de disparaître à l'horizon, et les amis ne voient plus très bien ce qui se trouve devant eux. Ils commencent quand même leur descente. Dix mètres plus bas, chacun d'eux allume sa lampe de poche frontale.

« Ah! » s'étonne Maddie en croyant voir passer devant elle un poisson géant. Elle commence à paniquer. Alice lui montre que c'est seulement l'ombre de Simon.

Quelques minutes plus tard, Simon aperçoit une assez grosse silhouette au loin. Il fait signe à ses amis qui nagent de plus en plus vite vers l'objet, même s'ils sont vraiment fatigués de nager. L'objet a une forme cylindrique avec plusieurs ailes de chaque côté. Maddie retire les clés de sa poche. Elle les donne à Callum et lui fait signe d'ouvrir la porte du vaisseau spatial. Callum insère une des clés dans la serrure. Une porte s'ouvre, et les amis sont surpris de constater que l'eau ne pénètre pas dans le vaisseau.

Alice s'avance et pénètre la première dans le vaisseau. Callum la suit de près.

Lorsque tous se trouvent à l'intérieur et que chacun s'est défait de son équipement, Callum prend la parole :

— *Venez! Il y a tellement de boutons. Aidez-moi à comprendre comment ça fonctionne.*

En peu de temps, ils arrivent à comprendre le fonctionnement du vaisseau spatial.



Alice remarque alors :

— Il y a de la place pour quatre personnes dans le vaisseau. Et nous sommes quatre. C'est comme si tout avait été prévu. Pauvre Bryce. Il n'était pas destiné à faire partie de cette aventure.

Callum voit une note sur le panneau de contrôle. Maddie la lit à voix haute :

— Laissez-vous guider, et vous volerez.

Sans que l'équipe ait à poser un seul geste, le vaisseau spatial démarre, remonte vers la surface, s'envole et disparaît dans l'atmosphère.



Piratage à New York



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Elena Barbaresso
École secondaire Confédération, Welland
Auteur mentor : Paul Savoie

C'est le matin, et Santiago se réveille avec de la musique. Il se lève et ferme son alarme pour écouter la musique. Il fait son lit et se brosse les dents. Il met ses lunettes spéciales, ses pantalons préférés, une chemise noire et ses souliers Nike.

Il fait une marche à El Hèfé Café pour prendre son café du matin. Lorsqu'il arrive au café, il voit une longue file d'attente et commence à perdre patience. Il demande un café au caramel avec du chocolat. Mais, lorsqu'il essaie de payer avec ses lunettes, l'argent n'enregistre pas. Il est vraiment confus et se pose des questions dans sa tête.

« Pourquoi l'argent n'enregistre-t-il pas ? »

Il retourne à la maison, car il ne peut pas acheter son café à El Hèfé Café.

Il regarde une émission de télé qui s'appelle *Esprit criminel*.

« Eh! c'est mon émission préférée, ça! »

Il va sur son compte en ligne et voit que tout son argent a été transféré au système de New York.



«Oh! mon Dieu! ils ont volé tout mon argent! J'ai besoin d'aide si je veux ravoir mon argent. Je devrais créer un site Web pour trouver des personnes qui peuvent m'aider.»

Santiago crée un site Web où les personnes qui savent pirater un système peuvent ouvrir un compte. Il peut ainsi choisir les personnes qu'il veut pour l'aider. Deux jours plus tard, il trouve trois hommes qui peuvent le faire. Santiago leur envoie un message qui dit :

«Je vous choisis pour m'aider à récupérer mon argent. Venez me rencontrer demain, à 14 h 30, à la bibliothèque centrale de la ville pour en savoir plus.»

Le lendemain, ils se rencontrent à la bibliothèque centrale à 14 h 30, comme prévu. Il se présente et assigne des tâches spécifiques à chaque membre du groupe.

Le chef : Santiago Latino, âge : 19 ans, cheveux brun foncé, yeux bruns, 6 pieds, 192,6 livres.

Sa tâche : Il est le chef du groupe et programme des ordinateurs.

Le musclé : Michael Leroy, âge : 21 ans, Noir, cheveux bruns, yeux bleus, 6 pieds 4 pouces, 178 livres.

Sa tâche : Il garde le groupe en sécurité; il a de l'expérience dans les Forces spéciales.

Le ninja : Jim Wong Long, âge : 18 ans, Asiatique, cheveux bruns, yeux noirs, 5 pieds 6 pouces, 105 livres.

Sa tâche : Il est rapide et peut entrer dans des édifices fermés sans être vu.



Le programmeur : José Lito, âge : 23 ans, Blanc, cheveux noirs, yeux bruns, 6 pieds 2 pouces, 186 livres.

Sa tâche : Il déchiffre des codes sur des systèmes, des ordinateurs, des comptes et des portes électriques.

Santiago et les gars pensent à tous ceux qui peuvent s'introduire dans des comptes bancaires et voler l'argent de personnes au hasard.

Jim dit :

— *La banque!*

Il a accès à tous les comptes bancaires.

José répond :

— *Mais, ils ne peuvent pas le faire sans permission.*

Les gars réfléchissent encore.

Michael saute de sa chaise et crie :

« LE SYSTÈME DE NEW YORK! »

— *C'est la seule entreprise qui peut accéder à des comptes bancaires sans permission, mais qui peut l'avoir fait?*

José répond à Michael :

— *Asseyez-vous et je vous le dirai. Il y a seulement trois personnes qui y ont accès : monsieur Appleton, le directeur, madame Blanche, la secrétaire, et monsieur Grand, l'assistant de M. Appleton.*

José dit qu'ils peuvent trouver qui l'a fait, mais que ça allait prendre du temps.



Santiago et José vont à la maison de Santiago pour travailler ensemble et accomplir la tâche plus rapidement. Après deux jours de travail, ils trouvent qui a volé l'argent de Santiago. C'est le directeur, M. Appleton. Personne ne sait pourquoi il a pris l'argent de Santiago.

Santiago appelle Jim et Michael et leur dit que c'est M. Appleton qui a volé son argent. Il leur demande de venir à la maison maintenant pour élaborer un plan pour pirater le système de New York.

Jim et Michael arrivent à la maison de Santiago et courent à son bureau. Santiago leur dit qu'ils vont commencer à élaborer un plan pour pirater le système de New York et qu'ils n'arrêteraient pas tant qu'ils n'auraient pas fini. Ils décident d'aller au système de New York le 9 juillet.

Le 9 juillet, c'est la journée où ils vont récupérer l'argent. Ils se rendent à l'édifice de New York en voiture. Santiago et les gars commencent à être nerveux. Jim suggère que Michael s'habille comme un agent de sécurité de l'édifice.

Michael dit :

— Ça, c'est une bonne idée!

Il arrive au système de New York. Santiago dit :

— Michael, va au 3^e étage. C'est là où sont tous les contrôles. Lorsque tu seras dans la salle, va aux fenêtres et donne-moi un signal; après, on va tous entrer dans l'édifice. Après 20 minutes, Michael est à la fenêtre et donne un signal annonçant qu'il doit fermer toutes les caméras.

Après que les caméras ont été fermées, le groupe entre dans l'édifice. Les gars ont trouvé la salle informatique, mais il



y a des gardes. Trois gardes les voient courir, et José, Jim et Michael se font attraper. Après, les gardes les amènent à M. Appleton. Mais, Santiago réussit à se sauver.

Santiago entre dans la salle d'informatique pour retrouver ses amis. Il voit qu'ils ne sont pas là. Il voit alors M. Appleton et lui dit :

— *Pourquoi as-tu pris mes amis et mon argent?*

M. Appleton dit :

— *J'ai pris ton argent pour acheter tout le matériel nécessaire pour ma machine!*

Santiago répond :

— *Quelle machine?*

— *Tes amis sont dans l'ordi!*

— *Mais, tu as volé mon argent, c'est contre la loi! Redonne-moi mon argent, et mes amis!*

M. Appleton se fâche et lance Santiago dans la machine. Avec un gros « ZAP! », il entre dans un jeu et retrouve tous ses amis. Eux ont déjà compris qu'ils doivent terminer des niveaux s'ils veulent s'en sortir.

Santiago, José, Michael et Jim sont entrés dans le jeu, et c'est tout noir, ils ne peuvent rien voir. Ils sont confus, mais se sentent encore comme des êtres humains. Jim commence à paniquer. Les quatre ne savent pas quoi faire. Ils regardent autour. José sort son téléphone de sa poche pour vérifier s'il y a du service. Mais, il n'y en a pas. Il essaie de rester calme, mais ne le peut pas.

«*Quelles sont ces lumières bleues et vertes?*» dit José.



Michael voit une personne vraiment bizarre qui s'approche d'eux. Il dit :

« Bonjour, je suis ton guide, Louis. Je vais t'aider à terminer ce premier niveau. »

Il y a une note au mur là-bas, la note dit : « Trouve le bouton! », mais il ne sait pas que le bouton est en métal, donc qu'il est camouflé dans la boîte. Tout le monde essaie de trouver ce bouton pour accéder au niveau 1. Un ordinateur apparaît sur une table, et sur l'écran un message apparaît :

« Tu dois trouver trois codes et les déchiffrer pour accéder au niveau 3. Lorsque tu auras trouvé les trois codes et le bouton sur l'ordinateur, appuie sur Entrée en même temps que tu trouves le bouton. Bonne chance! »

José s'approche de l'ordinateur et essaie de trouver les codes. Il en déchiffre beaucoup. Mais, s'il fait une erreur, il doit tout recommencer. Jim, Santiago et Michael essaient de trouver ce bouton pendant que José essaie de déchiffrer les codes. Après 10 minutes, il trouve le premier.

M. Appleton s'aperçoit que les gars vont atteindre un niveau très rapidement, donc il utilise des portes secrètes pour les regarder. Il arrive au niveau 1.

José a trouvé le premier code secret, mais les trois autres gars ne trouvent pas le bouton camouflé :

« Ce bouton est bien camouflé! » dit Jim.

Les gars commencent à être frustrés. Mais, ils entendent une voix qui sort d'un microphone.

« J'y arrive! »



Tout le monde reconnaît cette voix, mais il continue d'essayer de trouver ce bouton. Il cherche et cherche ce bouton, mais il commence à arrêter. Jim marche sur un clou qui sort de nulle part, et des tonnes de boutons rouges apparaissent partout. Il commence alors à peser sur tous les boutons, et un portail amène tout le monde au niveau 2.

Ils entrent dans une chambre et arrivent au niveau 2. Ils doivent battre de gros ninjas, trouver des codes et faire tout cela dans le noir. C'est très difficile, car ils ne peuvent pas voir les ninjas, donc ils se séparent. Pendant que Jim et Santiago essaient de trouver les ninjas, José et Michael essaient de trouver le code pour ouvrir la porte. Ça prend du temps pour trouver l'ordinateur et commencer par les codes, mais, lorsqu'ils le trouvent, ils se mettent vite au travail. Jim et Santiago ne trouvent pas les ninjas dans le noir, mais, après un bout de temps, ils trouvent des lunettes de vision nocturne, puis, enfin, les ninjas. José est à 5 minutes de terminer ce qu'il doit faire. Il doit toujours faire le truc technique. Les lumières s'allument, et leurs lunettes s'éteignent. Après 30 minutes de lutte contre les ninjas, ils terminent le niveau et avancent au prochain niveau.

Les gars se rendent au 3^e niveau; c'est une salle contenant des indices. Ceux-ci vont leur donner des directions vers une clé qui débarre la dernière porte et va leur permettre de gagner. Les quatre se séparent pour essayer de trouver les plus d'indices possible. Santiago décide de soulever le grand tapis et voit une porte secrète.

— Eh, les gars, j'ai trouvé une porte secrète! Venez voir vite!

Les trois gars courent vers le tapis et aident Santiago à l'enlever.

— Qui veut y aller en premier? dit Santiago.



José décide d'entrer dans la salle en premier. Il y entre tranquillement.

— *Il n'y a pas beaucoup de place! s'écrie José.*

Tous les gars entrent dans la salle. Michael dit :

— *Il doit y avoir des indices dans cette salle.*

Ils commencent à chercher autour dans un petit cercle. Jim remarque qu'il y a une peinture sur le mur. Il la prend et la donne à Michael. Il y a un trou dans le mur qui contient un coffre-fort. Celui-ci s'ouvre avec un code. Jim essaie d'inverser le nom de l'auteur de la peinture. Le code fonctionne! À l'intérieur du coffre-fort, il y a la clé pour ouvrir la dernière porte qui les fera sortir du jeu. Juste avant qu'ils sortent de la salle, Santiago se rend compte que M. Appleton est encore dans le jeu et que la porte est s'est verrouillée derrière eux. À l'écran, on lit : « Conserver ou supprimer » Il décide que M. Appleton devrait rester dans le jeu.

Santiago dit à M. Appleton, à travers le jeu :

— *Je ne vais pas te supprimer, mais tu dois rester dans le jeu pour toute la vie.*

M. Appleton crie :

« NOOOON! »



L'aventure de Joël et Audrey



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Kimberly Sinclair
École élémentaire catholique Georges P.-Vanier, Windsor
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

Le jour où la famille d'Audrey et de Joël déménage, les deux enfants décident d'explorer leur nouvelle maison. Ils ont entendu un bruit mystérieux et veulent trouver d'où il vient. En haut de la maison, ils passent par une porte entrouverte, bravant l'interdit de leur mère qui leur a dit de rester hors du grenier.

Ils étaient trop curieux de voir ce qu'il y avait derrière cette porte.

Audrey et Joël commencent à regarder dans les boîtes. Ils arrivent devant un coffre vraiment vieux et l'ouvrent lentement. Audrey y prend deux feuilles. Elle les regarde, le souffle coupé par l'émotion.

— *Qu'est-ce qui se passe? demande Joël qui s'approche de sa sœur.*

— *Nous sommes des enfants adoptés! T'en rends-tu compte! Nos parents ne sont pas nos parents!*

Audrey commence à pleurer.

Joël regarde les feuilles. En colère, il se tourne et donne un coup de pied dans la boîte la plus près.



— Pourquoi ils ne nous l'ont jamais dit?

Audrey s'affaisse lentement sur le plancher et se recroqueville sur elle-même.

— Oui, mais, dit Audrey en séchant ses larmes, ils nous ont tout de même donné à manger, une maison, des vêtements et de l'affection!

À ce moment, la mère des enfants se réveille en entendant des bruits. Elle court pour voir si les enfants sont dans leur lit, mais ne les trouve nulle part.

Elle court au salon et crie :

— AUDREY, JOËL, VENEZ ICI MAINTENANT!

— On doit aller la voir, dit Audrey avant de lancer : « On arrive, Maman! »

Les enfants descendent et entrent dans le salon. Leur mère est épuisée et stressée.

Entre elle et eux, sans comprendre de quoi il s'agit, les enfants aperçoivent une sorte d'œuf géant avec une ouverture circulaire.

— Où étiez-vous? demande leur mère adoptive.

— Au grenier, avoue Audrey avant d'ajouter, en désignant l'étrange objet : « Qu'est-ce que c'est? »

— Une machine à voyager dans le temps, répond leur mère. Il était prévu qu'elle apparaîtrait lorsque vous apprendriez la vérité...

Les deux enfants s'approchent de la machine, entrent par l'entrée circulaire et, aussitôt, ils perdent connaissance.



Lorsqu'ils se réveillent, ils sont confus. Ils se sentent malades et nauséeux, et décident de sortir pour prendre l'air. Quelques minutes après, ils voient un homme curieux qui s'avance vers eux.

— Bonjour! dit Audrey.

— Bonjour! répond l'homme. Vous semblez trop jeunes pour êtres dehors seuls dans la nuit.

— On a treize ans. Je suis Audrey et mon frère s'appelle Joël.

— Vos parents sont-ils d'accord pour que vous soyez dehors à cette heure? leur demande l'homme.

— Oui, ils nous laissent aller dehors tous les jours, répond Joël.

— Avez-vous besoin d'aide? demande l'homme.

— En quelle année sommes-nous? demande Joël

— En 2003, le premier janvier, répond l'homme. Quelle drôle de question!

— Audrey, c'est aujourd'hui notre anniversaire! dit Joël

— Bien sûr! répond Audrey.

— Savez-vous où est l'hôpital? demande Audrey à l'homme.

— Sûrement, j'y travaille; je suis en route pour le travail.

— Est-ce que nous pouvons marcher avec vous? demande Joël.

— Oui, certainement, venez avec moi, dit l'homme.

Les deux enfants marchent rapidement avec lui.

Une fois rendus à l'hôpital, les enfants s'adressent à la réceptionniste :

— Dans quelle chambre sont nos parents?

— Quels sont leurs noms? demande la femme assise derrière son bureau.



— Luke et Emily, répond Audrey qui l'a lu sur les feuilles d'adoption!

— Oh! Vos parents sont dans la chambre 105.

Joël fait signe à Audrey; ils sont vraiment excités à l'idée de voir leurs parents et courent vers la chambre 105.

Soudain, Joël s'arrête et dit à Audrey :

— On ne peut pas aller dans la chambre, sinon le temps va être déchiré.

— Pourquoi? demande Audrey.

— Si l'on se voit dans le passé, tout le monde va mourir. J'ai vu beaucoup de films comme ça, dit Joël.

— Oh! s'exclame Audrey

— Mais, je crois qu'on peut regarder par la fenêtre pour les voir, reprend Joël.

Les enfants regardent par la fenêtre et voient leurs parents et eux lorsqu'ils étaient plus jeunes.

« *Wow!* » dit Joël.

— Nos parents nous ressemblent! dit Audrey.

— Oui!

— D'accord, on les a vus; maintenant, on doit revenir dans notre temps, dit Audrey.

Mais, Joël ne bouge pas. C'est comme s'il était paralysé. Seuls ses yeux bougent.

— Joël! On doit faire vite, on ne sait pas ce qui va arriver si l'on reste! le supplie Audrey.

— Encore une autre minute, dit Joël, captivé de voir ses vrais parents.

Le plancher commence alors à tanguer sous leurs pieds.



- QU'EST-CE QUI ARRIVE? crie Joël.
— JE NE SAIS PAS! hurle sa sœur.

L'homme qu'ils ont suivi jusqu'à l'hôpital s'approche d'eux.

- Combien de temps avez-vous passé en 2003? demande l'homme.
— Comment le savez-vous? lui demande Audrey.
— Parce que je suis un voyageur du temps, répond l'homme. Je peux voir que c'est votre première fois.
— Oui, dit Audrey.
— Ça fait trois heures que nous sommes ici, dit Joël.
— Tu peux seulement être dans une autre dimension pendant trois heures. Parce que je suis né ici, ça ne compte pas pour moi, explique l'homme. Vous devez partir!
— Mais, nos parents! fait Joël
— Oublie tes parents, ils ne vous désiraient pas. Partez, ou vous allez détruire la ligne du temps.

Les deux enfants et l'homme se précipitent en direction de la machine à voyager dans le temps.

- Vite! Partez! dit l'homme.
— Mais, qu'est-ce qui va vous arriver, à vous? demande Audrey
— Rien, je veux que vous soyez saufs.
— Nous ne connaissons même pas votre nom, dit Joël
— C'est Victor, dit Victor en souriant.

Il lance un clin d'œil aux enfants et, avant que ceux-ci puissent répondre, ils se retrouvent en 2017.



Les jumeaux entendent les cris de leur mère. Ils courent vers elle.



-
- Ne me faites plus jamais ça! s'écrie leur mère.
- Je m'excuse, dit Audrey, je sais que l'on était partis depuis plus de trois heures...
- Qu'est ce que tu veux dire par « partis depuis plus de trois heures »? Vous êtes entrés trois minutes dans cette machine. Non, je parle plutôt des feuilles que vous avez trouvées.
- Nous sommes désolés de ne pas vous avoir dit que vous étiez adoptés, dit leur père qui vient de rentrer.
- On espère que vous n'êtes pas fâchés contre nous, dit la mère.
- Pas du tout! réplique Joël avec un peu de sarcasme.
- On comprend, ajoute Audrey.

Et c'est vrai, elle comprend que, si elle-même avait adopté un enfant, il lui aurait été difficile de lui parler d'une autre mère, au risque de le voir se détacher d'elle.

- Pourquoi nos parents nous ont-ils abandonnés? demande Joël.
- Parce qu'ils savaient qu'ils allaient mourir, répond le père. Avant de ne plus rien pouvoir faire, ils ont voulu s'assurer que vous alliez être heureux et bien soignés.

Audrey laisse rouler une larme sur sa joue. Après tout, ils n'ont pas été abandonnés, bien au contraire!



Le rendez-vous de Mona Lisa



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Kimberly Sinclair
École élémentaire catholique Georges-P.-Vanier, Windsor
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

Mason est arrivé hier soir à Paris pour la première fois après avoir entendu l'histoire de ses ancêtres sur dix générations, jusqu'à Leonardo da Vinci.

Leonardo da Vinci était un inventeur et un peintre. Il a travaillé avec un scientifique demeuré inconnu pour créer la première machine à voyager dans le temps.

Mason da Vinci vit à Windsor, en Ontario, et tout ce qu'il voit aujourd'hui est tellement différent de ce qu'il connaît qu'il se sent terriblement excité. C'est son premier voyage à Paris. Il a choisi ce lieu, car, plus que tout, il veut aller visiter le célèbre musée du Louvre. Il a toujours voulu voir de ses yeux le tableau *La Joconde* de Leonard da Vinci, son ancêtre, qui représente Mona Lisa.

En entrant dans le musée, il se rend compte que c'est immense et demande son chemin pour aller voir directement le tableau qui l'a attiré jusqu'ici.

Parvenu devant le tableau, il est saisi de stupeur en apercevant le sourire de la Joconde. Son cœur se met à battre très fort, et il sent ses mains qui tremblent. L'émotion le submerge.



Comme il souhaite faire durer cet instant, il prend une photo du tableau avec son téléphone. Alors qu'il prend la photo, il n'en est pas certain, mais il lui semble que Mona Lisa lui sourit personnellement et le fixe dans les yeux. Son cœur bat vraiment vite, Mason se sent amoureux de Mona Lisa et se dit :

« Ce n'est pas possible! »

En retournant à l'hôtel, il pense à ce qu'il vient de vivre. Il jette un coup d'œil à la photo. Dans le coin, au bas de l'image, il distingue un code : « *Felina Hubio Esta Da Trani Soiti Tempo Pridsa Midio.* » Ce code doit avoir une signification.

Le lendemain matin, il prend un taxi et demande au chauffeur de l'amener à la bibliothèque.

— À la Bibliothèque nationale de France, demande-t-il.

— Ça va prendre un peu de temps à cause du trafic, lui répond le chauffeur.

En arrivant à la bibliothèque, Mason consulte des documents portant sur la Renaissance et finit par découvrir ce que signifie le code. La traduction du code peut se lire comme suit :

**« Soyez sur le train à 12 h,
à la gare de Lyon, wagon 17449. »**

Ainsi se résume la teneur du message caché qu'il a obtenu en prenant une photo de la Joconde.

Il est très ému. À la bibliothèque, il fait des recherches supplémentaires et découvre certains récits qui prétendent qu'il est possible de voyager dans le temps en empruntant un wagon en particulier.

Étrange!



Il se rend à la gare, comme indiqué dans le message, et, une fois dans le wagon 17449, il a soudain la sensation de tomber dans un trou infini. Il comprend qu'il est dans une machine à voyager dans le temps! Il entend soudain une voix; il se dit avec espoir que ce doit être Mona Lisa. La femme continue à parler :

- Où est Mason? Il est en retard, il est 12 h 3!
- Qui es-tu? demande Mason tout haut.
- Quelqu'un est là? demande la femme.
- Oui, mais toi, qui es-tu? répond Mason.
- Mon nom est Mona Lisa. Et toi?
- Je suis Mason da Vinci. Est-ce toi qui as dissimulé le code sur la toile?
- Oui, c'est moi. Tu es un peu en retard! répond Mona.
- Je suis désolé. Veux-tu que nous allions manger quelque part pour parler? propose Mason.
- Oui! J'en serais enchantée!

Ils sont dans le train et parlent à propos de leur vie.

- Je suis venu à Paris pour te trouver, mais c'est toi qui m'as trouvé, dit Mason. Comment es-tu arrivée ici? N'es-tu pas dans le passé?
- Grâce à ce train, dit simplement Mona en entrant dans la voiture-restaurant.
- Je comprends, répond Mason.

En mangeant, Mason lui demande :

- Pourquoi as-tu mis ce code sur la toile?
- Pour te voir, répond Mona. Je t'ai rencontré dans le futur, mais je ne pouvais pas y aller, il fallait que je te fasse venir dans le passé. J'ai donc mis le code sur ma peinture pour que tu puisses le lire. Voilà tout...



— Qui a construit cette machine à voyager dans le temps? demande Mason.

— Leonardo da Vinci! Ton ancêtre! Il a détruit toutes ses inventions faites avec le scientifique mégalomane, sauf ce train! Il me l'a donné pour voyager dans le temps et garder le monde à l'abri des agissements de personnes comme ce scientifique machiavélique!

— Je suis content que tu sois venue jusqu'à moi, avoue Mason; sans toi, il me manquait quelque chose.

— Tu es mon ami. Toi aussi, tu me manquais.

Ils finissent leur repas en silence en se regardant dans les yeux.

Ensuite, ils descendent du train et vont marcher en silence près de la tour Eiffel. Le vent souffle doucement dans les cheveux de Mona Lisa. Mason da Vinci prend sa main, et ils s'embrassent.



Le lendemain, à l'ouverture du Louvre, les choses ne sont plus tout à fait les mêmes; il n'y a plus une seule personne sur le fameux tableau, mais deux. Cependant, personne ne peut s'en apercevoir, puisque la réalité a changé au moment où se sont retrouvés Mona et Mason.



Le vaisseau de la dernière chance est parti



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Kimberly Sinclair
École élémentaire catholique Georges-P.-Vanier, Windsor
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

Kevin s'est réveillé à sept heures ce matin dans sa petite maison, à Edmonton. Il est en retard pour l'école et se dépêche. En courant dans la rue en direction de l'école, son attention est distraite par ce qui se passe de l'autre côté de la fenêtre ouverte du laboratoire de biologie Einstein inc. Deux hommes sont en train de devenir violets, leurs yeux sont exorbités, ils bavent du sang et sont agités de violents tremblements. Ils se déplacent comme s'ils ne pouvaient pas plier leurs jointures. Ils s'expriment avec des grognements.

Kevin est mal à l'aise, il se dit qu'il doit avoir des visions, qu'il n'a pas assez dormi la nuit dernière ou qu'il a passé trop de temps sur les jeux vidéo, hier soir.

**Il poursuit son chemin vers l'école
en se dépêchant, même si ce
qu'il a vu le terrifie.**





Une semaine plus tard, la majorité des habitants de la planète est déjà infectée par un virus d'origine inconnue qui transforme les êtres humains et les animaux en zombies. Partout où l'on va, il y a des zombies. La principale occupation de ces zombies est de capturer des êtres vivants pour pouvoir survivre.

Aux nouvelles, à la télévision, les scientifiques expliquent qu'ils n'ont trouvé aucune solution à cette crise sans précédent que connaît l'humanité. Ce qui soulève la question de la construction de vaisseaux spatiaux pour évacuer les survivants vers une autre planète. Pour construire des vaisseaux spatiaux, il faudra beaucoup d'argent. Les survivants doivent faire un effort pour éviter les zombies jusqu'à l'évacuation de la planète. Le vaisseau spatial de la dernière chance prendra son envol au Centre spatial Kennedy, à Cap Canaveral, sur la côte de l'Atlantique, à mi-chemin entre Miami et Jacksonville.



Sans savoir pourquoi, Kevin et son ami Miguel sont indemnes.

Hier encore, leurs parents l'étaient aussi, mais, après avoir voulu aller chercher des provisions au supermarché, ils sont revenus avec une allure bizarre. Kevin et Miguel ont cru les apercevoir par la fenêtre conduisant la voiture de façon erratique.

Les deux garçons, dévastés de voir ainsi leurs parents, ont pris peur et ont couru au garage pour utiliser l'auto du père de Kevin. Miguel était sur le point d'avoir son permis de conduire, mais il n'était pas encore habitué au volant. Il n'a pas beaucoup d'expérience et a du mal à éviter plusieurs zombies sur la route. C'est ainsi qu'ils finissent par frapper un arbre. Ils sortent de l'auto et courent vers la forêt; ils se disent qu'il ne doit pas y avoir de zombies. Mais, ils se trompent et entendent des



grognements autour d'eux. Ils courent et aperçoivent une cabane dans un arbre. Il y a une échelle. La cabane est faite en planches solides. Il semble même y avoir des provisions et des vêtements.

— On pourrait grimper dans l'arbre, suggère Miguel; je pense que les zombies ne seront pas capables d'y grimper cette nuit pour nous transformer en zombies. Mais, on ne pourra pas rester dans l'arbre très longtemps.

— Tu as raison! répond Kevin.

Les deux garçons grimpent jusqu'à la cabane. Là, ils regardent vers le ciel et aperçoivent l'immense vaisseau spatial qui vient de décoller et traverse la voûte céleste. Ils en déduisent qu'ils sont condamnés à survivre sur cette planète et qu'ils sont maintenant livrés à eux-mêmes.



Le lendemain, Kevin et Miguel descendent de la cabane et se rendent à la maison la plus proche où ils empruntent une auto. Miguel conduit jusqu'au centre commercial West Edmonton où ils se disent qu'ils vont trouver les ressources nécessaires pour survivre. Ils entrent discrètement pour éviter les zombies. Ils trouvent le panneau de contrôle et placent le centre commercial sur code rouge, ce qui a pour effet de verrouiller toutes les portes.

Ils se rendent à l'épicerie, car, malgré tout, l'activité leur a donné l'appétit.

Les portes sont verrouillées, mais Kevin et Miguel ont peur, alors que les zombies frappent continuellement les portes.

Arrive l'inévitable : les zombies parviennent à forcer les portes.



Kevin et Miguel sont coincés. Ils savent qu'il y a des passages souterrains. Ils doivent les trouver. Mais, Miguel commence à courir dans la direction opposée de l'entrée du passage. Les zombies le suivent, et Kevin reste seul. Il se rend compte que les zombies ont attrapé Miguel et que ce dernier va devenir un zombie, lui aussi. Kevin est seul maintenant. Il doit trouver un lieu où se cacher.



Kevin a suivi des bruits dans le passage souterrain et, soudain, en entrant dans un grand tunnel, il découvre de nombreuses personnes présentes. Surpris, il constate que ce sont ses voisins, ses amis et toutes les personnes de sa ville.

Tout à coup, il se trouve en train d'être embrassé par ses parents.

— Oh! Kevin, où étais-tu? lui demande sa mère. On te croyait perdu!

— On pensait que tu étais un zombie! dit son père.

Kevin, ému, ne peut rien dire et commence à pleurer.

— Grâce au Ciel, tu es en vie, dit son père.

— Bienvenue dans notre nouvelle maison, Kevin! dit sa mère. Désormais, du moins jusqu'à ce que les zombies disparaissent de la surface du globe, nous allons devoir vivre et évoluer dans les entrailles de la Terre.

**« C'est un monde nouveau
dans lequel nous entrons. »**

Il en va de la survie de notre espèce sur cette planète. Puissent ceux qui sont partis dans l'espace y survivre et y évoluer.



Géocache



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Mireille Bouchard
École Saint-Joseph, Dubreuilville
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

Le 12 mai 2075

Cinq jeunes adolescents de la métropole canadienne discutent au pied de la Tour CN. Cedric, le plus aventureux des cinq, suggère à ses amis Wilson, Fanny, Tamara et Chance de partir à la découverte du monde à l'extérieur des murs de Toronto. Tamara, craintive, hésite à quitter les lieux où elle se sent en sécurité. Fanny, toujours prête à tout, adore l'idée de Cedric.



Chance, nonchalant, dit qu'il suivra ses amis d'enfance, peu importe où ils iront. Wilson, intrigué, se questionne davantage sur l'endroit où aller et, surtout, il s'inquiète déjà des bêtes « féroces » que l'on peut rencontrer dans la nature. Pauvre Wilson, tout ce qu'il a connu comme bête sauvage, c'est son petit chat nommé Mignon.

— Hier, lorsque je naviguais sur Google 3000, je suis tombé sur des coordonnées de géocache, annonce Cedric

— Qu'est-ce que c'est que ça, cachegéo? questionne Wilson.

— Gé-o-cache, Wilson! réplique Fanny.

— Géocache, est-ce contre la loi? demande Tamara.

— Gé-o-cash, comme cash? dit Chance.

— Bien non, ce n'est pas illégal et ce n'est pas non plus du cash! répond Cedric. C'est un jeu où tu as besoin d'entrer des coordonnées dans ton GPS. Tu trouves les coordonnées sur le site de géocache, sur Internet. Tu dois ensuite te rendre au lieu qu'indiquent ces coordonnées, où tu trouveras un contenant avec un objet-mystère à l'intérieur. À ton tour, tu déposes un objet et tu écris ton nom et la date sur un bout de papier.

— Ça semble super intéressant, réplique Fanny. J'embarque!

— J'y vais si vous y allez tous, répond Tamara avec inquiétude, mais je veux m'assurer que ce n'est pas illégal!

— Lorsque tu parles d'objets trouvés dans les boîtes de géocache, de quoi parles-tu? demande Wilson, anxieux.

— Calme-toi, Wilson! Respire, mon ami! Les gens laissent des jetons avec l'emblème de leur pays; par exemple, un jeton avec l'emblème de l'Australie, explique Cedric.

— On pourrait apporter une petite statuette de la Tour CN ou un *Bobblehead* des Blue Jays, suggère Chance.



— Alors, c'est entendu, on part à l'aventure demain, dit Cedric. Tout le monde chez moi à 8 h 30 après le déjeuner.
— On peut prendre le téléporteur de mon père, répond Tamara, préoccupée. Il répond aux normes de la loi 139 – TO. Avec ce téléporteur, je sais que l'on ne se fera pas arrêter par la police provinciale 17.

Les amis se saluent et partent chacun de leur côté.



Le lendemain matin, tous les amis sont chez Cedric, prêts à entreprendre cette aventure, y compris le chat de Wilson, Mignon, qui semble malade. Ils entrent dans le téléporteur, mais, alors que Cedric entre les coordonnées d'une destination au Mexique, Tamara marche sur la queue du chat, qui la griffe. Elle bascule sur les commandes, et les coordonnées sont faussées. Tout se mélange...

Les yeux écarquillés, ils se retrouvent dans un lieu inconnu, sauf qu'ils se rendent compte qu'ils ne sont pas au Mexique. Soudain, Fanny pousse un cri en voyant Chance qui a sa longue chevelure. Wilson, qui a les moustaches de Mignon, hurle en voyant que Fanny a la fourrure du chat. Cedric se retourne pour se rendre compte qu'il a la queue de Mignon. Tamara pousse un hurlement déchirant en découvrant des griffes au bout des doigts, puis encore plus en s'apercevant que le chat a sa propre tête et qu'elle-même a la tête du chat. Mignon se met alors à parler :

— Ma tête te va bien!

— Est-ce moi, ou le chat parle? demande Cedric, confus.

« **MAIS QU'EST-CE QUI EST ARRIVÉ?** »
hurle Wilson, hystérique.



— *Quelque chose a mal tourné, dit Cedric. Les atomes ont probablement été mélangés!*

Chance crie sans discontinuer, terrifié de la situation.

— *Regardez cette vieille pancarte décrépite, dit Fanny. Il est écrit «Dubéville, 9 000 habitants».*

— *Bien non! Ça dit «Dubreuilville, 900 habitants», la corrige Wilson.*

Maintenant que les aventuriers sont dans ce petit village abandonné nommé Dubreuilville, ils décident de partir à la recherche du site de géocache.

Fanny fait des recherches sur son téléphone afin de trouver des coordonnées. Des données apparaissent. Tous sont excités et partent à la découverte. Ils traversent un marais et arrivent devant une rivière. Les coordonnées de géocache les amènent sur l'autre rive. Un peu découragés, ils cherchent une façon de traverser le cours d'eau. Chance distingue un vieux pont en ruine. Tous s'y rendent et analysent ce qu'il en reste. Ils remarquent une plate-forme assez grande pour qu'ils y prennent place ensemble. Cedric et Wilson taillent deux grosses branches pour en faire des pagaies. Ils réussissent enfin à traverser le cours d'eau. Fanny et Tamara scrutent les alentours et aperçoivent la première boîte. Tous sautent de joie. À l'intérieur de la boîte, ils trouvent une pile rechargeable avec une note de Napoléon Dubreuil, où est écrit le proverbe suivant : « Donnez une chance à la chance, alors elle devient nécessité. »

— *Cette pile est notre destin, dit Chance.*

Fanny retourne sur son téléphone afin de trouver les prochaines coordonnées de géocache. Les aventuriers se dirigent vers



celles-ci. Tamara utilise son odorat de chat pour guider son groupe vers la prochaine boîte.

Ils arrivent près du vieil incinérateur du moulin à scie. Tous sont émus devant cet immense brûleur. Wilson remarque un trou au bas du brûleur. Il utilise ses vibrisses, héritées de son camarade de vie, Mignon, afin de mesurer la largeur du passage. Il se faufile sans rester coincé dans le trou et réussit à se rendre au haut de l'incinérateur, où il trouve la boîte de géocache. À l'intérieur, il découvre un coffre d'outils ainsi qu'une note d'Augustin Dubreuil stipulant que « Le travail est la source de toute vertu! ».

Tamara miaule. La nuit tombe. Les amis sont inquiets.

— *Où allons-nous dormir? demande Fanny, fatiguée.*

— *Nous pourrions dormir au vieux motel abandonné, propose Cedric.*

Les autres approuvent, puis se dirigent vers le bâtiment. Sur place, ils se rendent compte que les lits sont couverts de moisissure.

— *On ne peut pas dormir là-dessus! s'exclame Fanny.*

— *On ne peut pas faire les difficiles, dit Chance; on va juste ôter les couvertures, et ça ira. Du moisi, il y en a dans le fromage bleu, et c'est bon!*

Les amis choisissent la plus grande chambre et apportent des lits des autres chambres. Ils ne veulent pas être séparés dans ce village abandonné.

— *On devrait monter la garde à tour de rôle, suggère Cedric.*



Les autres acquiescent, et Cedric prend le premier tour de garde.



Le lendemain matin, les cinq aventuriers en herbe se réveillent et entendent un bruit à l'étage. Ils s'interrogent du regard et Fanny, la plus téméraire des cinq, dit qu'elle va aller voir ce qui se passe. Lorsqu'elle arrive en haut, elle voit qu'il ne s'agit que d'un porc-épic qui a fait tomber un vieux cruchon de salsa jaune.

— *Ce n'est rien, dit-elle aux autres, juste un porc-épic.*

Les autres sont soulagés, Tamara était au bord de la crise de nerfs. Fanny ramasse le cruchon, ferme les yeux et assomme le porc-épic.

— *On va le faire cuire, dit-elle aux autres, ce sera notre dîner. C'est notre chance, car la viande de porc-épic ne contient aucune toxine.*

Une fois rassasiés, les cinq partent à la recherche de la dernière boîte. Ils n'ont pas loin à aller, car, en allant explorer l'arrière du motel, Cedric l'aperçoit au fond d'un vieux baril en métal.

Nerveux, les cinq se rassemblent autour de la boîte.

— *Ouvrons-la, dit Chance.*

À l'intérieur, ils trouvent un message gravé sur une planche de bois. Tamara se penche et lit : « Vous ne trouverez le câble requis pour faire fonctionner la machine à voyager dans le temps que si vous pouvez répondre à la question suivante : "Qui a fondé Dubreuilville?" »



En regardant davantage dans la boîte, ils voient deux autres planches de bois. Sur l'une, il est écrit : « Sortir est une aventure, un bond dans l'inconnu, mais aussi un nouveau départ, une nouvelle création. Joachim » Sur l'autre, il est écrit : « La vie est un défi à relever, un bonheur à mériter, une aventure à tenter. Marcel »

Les cinq se regardent. Ces proverbes peuvent-ils les aider à répondre à la question qui leur permettra de trouver le câble et ainsi de pouvoir rentrer chez eux?

— *Je sais! s'exclame Chance, j'ai la réponse : ce sont les frères Dubreuil qui ont fondé le village. Augustin, Napoléon, Joachim et Marcel. Ce sont eux les fondateurs, puisque nous venons de lire les proverbes de ces quatre personnes.*

À peine Chance a-t-il répondu à la question que les yeux des amis s'ouvrent tout grands; ils se rendent compte qu'ils ont repris leur apparence et qu'ils se trouvent toujours au pied de la Tour CN.

Tout cela n'était-il qu'un rêve?



Spoutnik



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Mireille Bouchard
École Saint-Joseph, Dubreuilville
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

Magpie, le 12 août 2026

Zachary marche à toute vitesse à travers les branches et les souches. Il essaie de se rendre à l'endroit où il a vu un reflet de lumière. Celle-ci lui semble étrange, puisqu'il est en plein milieu de la forêt, dans la région nord de l'Algoma. Émilyn, la scientifique, essaie d'observer la beauté de la nature, mais le tout lui est impossible, puisqu'elle tente de rattraper son ami Zachary. Andy et Dylen courent, eux aussi, en direction de Zachary. Tous se demandent ce qui intrigue leur collègue Zach. Arrivés sur les lieux, les quatre amis se rassemblent, à bout de souffle, et aperçoivent un bras en métal. Emilyn, intriguée par ce tas de ferraille, sort immédiatement son téléphone de haute performance.

— Hé, les gars! Regardez ma nouvelle bébelle. Mon nouveau iPhone Galaxy Berry S26 Rogers. Il va identifier ce vieux machin.

Dylen, intéressé par la mécanique du passé, se met immédiatement à jouer avec le bras de contrôle. La main mécanique laisse tomber un livre sur la tête de Zachary. Surpris, Zach ouvre le livre qui montre une photo d'une horloge sur la couverture. Émilyn arrache le livre des mains de Zach et se met à lire le sous-titre. Elle s'arrête à un mot et répète en riant :



— *Spoutnik, Spoutnik, Spoutnik, tu parles d'un mot comique!*

En lisant ces mots, un jet de lumière laser aspire les quatre amis. Ils se retrouvent en 1958, l'année où Augustin Dubreuil a créé le Spoutnik. Les quatre amis se demandent où ils sont rendus. Il y a des plans étalés sur le bureau devant eux. Dylen prend un des plans et Andy l'observe avec attention. Andy, l'architecte, dit :

— *Est-ce que vous vous rappelez, en classe, lorsque j'ai fait un projet sur Augustin et son Spoutnik?*

Tous se souviennent.

— *Je crois que nous sommes dans le cerveau d'Augustin!* s'exclame Dylen.

Zach, l'ingénieur, observe les plans en disant :

— *Je me souviens que le Spoutnik a été construit pour faciliter l'entrée du bois en longueur dans le moulin à scie de la compagnie Dubreuil Brothers Ltd.*

Dylen, le mécanicien, demande :

— *Devrait-on aider Augustin à terminer la construction de son Spoutnik?*

Émilyn suggère de remettre les plans en ordre afin de mieux comprendre l'ingéniosité de cette magnifique invention. Andy mentionne avec inquiétude de faire attention à ne pas abîmer les plans afin de ne pas mettre en jeu l'avenir de cette machinerie exceptionnelle. Tout à coup, ils entendent quelqu'un parler. Napoléon, l'aîné des quatre frères Dubreuil, entre dans la pièce et dit à Augustin :



— Nous avons un problème avec le bois. On doit le sortir en longueur maintenant que nous avons des tracteurs au lieu des chevaux. Est-ce que tu peux inventer une machine qui permettrait de faire entrer le bois dans le moulin?

Augustin ne répond pas, mais fait un signe positif de la tête. Il se met immédiatement à mijoter des idées et sort de la pièce. Zachary, excité par cette chance exceptionnelle, dit à ses collègues :

— Ah, voilà notre chance d'aider Augustin à créer le Spoutnik! Êtes-vous prêts à remuer vos méninges?

Tous se positionnent afin de pousser le cri de ralliement de leur compagnie :

« *Go, go, internautes cerveaux!* »



Aussitôt, Andy et Zachary se mettent au travail en regardant les plans qu'Augustin avait commencé à élaborer. Émilyn observe aussi les plans et remarque le dessin d'un aigle qui ramasse un os d'original. Elle dit :

— Oh là là! Je suis vraiment impressionnée de voir que l'idée vient de ce geste simple et naturel.

Andy dit :

— *Wow! C'est intéressant de voir sa façon de penser dans les années 1950!*

— *Je peux voir qu'il bénéficierait de quelques changements, suggère Zach.*

Les quatre amis commencent à travailler sur les plans du Spoutnik. Une fois que les amis ont apporté leurs modifications, ils décident d'explorer davantage le cerveau d'Augustin. Ils



voient toutes ses pensées, ses plans, ses émotions, ses souvenirs d'enfance et plusieurs autres idées. Ils constatent qu'Augustin est un homme qui aime s'amuser et faire rire les gens. Il est très ingénieux et déborde d'énergie. Ils remarquent aussi qu'il respecte les responsabilités de ses frères. Napoléon, étant donné qu'il est le président, est perçu comme un guide. Joachim est contremaître et Marcel, le cadet, est un technicien toujours en réflexion. Il l'aidera sûrement dans ce nouveau projet.

Après un bout de temps, la famille d'Augustin commence à voir un changement dans son comportement. Elle se demande pourquoi il agit de façon si différente. Ils ignorent que c'est parce qu'Augustin entend des voix dans sa tête. Les explorateurs parlent trop fort, et ça lui cause des céphalées. Augustin se frappe la tête. Tout le monde le regarde et se demande s'il n'est pas devenu fou.

Les amis sont étourdis à force de se faire bousculer dans son cerveau. Désespéré, Dylen lui envoie un message en code Morse dans l'aire auditive de son cerveau. Augustin comprend que les amis sont dans sa tête pour l'aider à construire la machine et qu'ils ne veulent pas lui faire de mal. Il est surpris et intrigué de savoir ce qui se passe. Il se demande s'il est en train de s'imaginer des choses et se pince le bras pour vérifier s'il n'est pas en train de rêver. Dylen continue à communiquer avec lui et l'encourage à se mettre au travail. Augustin décide de suivre ses directives et sort son crayon pour voir ce que les amis peuvent faire pour l'aider. Zachary se met immédiatement au travail en inspirant Augustin pour créer son Spoutnik. Augustin est fortement motivé par les amis. Ses doigts appuient fort sur le crayon et sa tête est très lourde, conséquences des idées des amis. Andy l'aide à dessiner ses plans avec précision. Émilyn met en pratique ce qu'elle a appris



en métallurgie. Elle s'assure à ce que les matériaux utilisés sont adéquats et sécuritaires. Après deux jours de travail intense sans repos, Augustin s'est endormi sur ses plans, où le trouve sa sœur Pâquerette, le visage barbouillé d'encre de stylo, les yeux cernés, la chevelure en broussaille, avec une haleine redoutable, à faire tomber les mouches. Augustin a du mal à se concentrer sur sa sœur. Pâquerette lui dit d'un ton ferme :

— *Qu'est-ce que tu fais là à travailler un dimanche? Tu as déjà les marques de l'enfer gravées sur ton visage!*

Augustin, avec l'allure d'Albert Einstein, lui répond avec culpabilité en essuyant la salive qui coule sur le bord de sa bouche :

— *Regarde mon chef-d'œuvre! J'ai finalement terminé mon projet, mais je n'ai pas de nom à lui donner.*

Pâquerette lui répond avec empathie :

— *Mon cher frère, ça fait deux jours que l'on ne t'a pas vu, et tu as manqué la mise en orbite du Spoutnik! Il était temps que tu t'arrêtes!*

Augustin, incrédule, n'en croit pas un mot.

— *Voyons donc, c'est impossible d'envoyer quelque chose dans l'espace!*

Elle lui répond du tac au tac :

— *Et c'est impossible qu'un homme travaille deux jours sans arrêt sans avoir des effets secondaires! C'est tout ce dont on entend parler à la radio : Spoutnik, Spoutnik, Spoutnik!*



Elle se précipite pour allumer la radio qui se trouve ensevelie sous les plans chiffonnés. On entend le commentateur de la radio parler de la merveille :

— *Quelle incroyable réussite! Nous avons finalement réussi à envoyer un engin en orbite, le Spoutnik!*

Augustin, surpris et excité, lance :

— *J'ai trouvé le nom de la machine! Le Spoutnik, avec un « k » pour ne pas copier les Russes! Ah! Que je t'aime, ma chère sœur!*

Il l'embrasse et sort en courant pour aller avertir ses frères. Pâquerette, bouche bée, regarde les plans et se dit qu'elle doit noter ce moment important pour l'intégrer dans le livre portant sur ses frères qu'elle aimerait écrire.



À la suite de la présentation faite à ses frères, Augustin est fortement encouragé à commencer son projet immédiatement. Sur les lieux, Marcel est déjà à ses côtés et le regarde travailler avec admiration. Augustin supervise son employé, Berthier Lévesque, pendant qu'il soude plusieurs morceaux de fer et les autres ouvriers pendant qu'ils coulent les bases de ciment. Dylen, excité, n'arrête pas de lui donner des directives. Plusieurs ajustements doivent être apportés et plusieurs heures de travail supplémentaires sont nécessaires. Après plusieurs essais et erreurs, Augustin s'écrie :

— *Voilà, le Spoutnik est finalement terminé!*

Augustin est très fier d'inviter la famille Dubreuil et ses employés à être les premiers à voir fonctionner le Spoutnik. Les spectateurs sont émerveillés et applaudissent avec fierté. Napoléon donne la main à Augustin et le félicite d'avoir si bien



réussi. Les quatre frères se serrent la pince et invitent tous les spectateurs à venir célébrer avec eux. Dans le cerveau d'Augustin, les quatre amis célèbrent aussi et se donnent un gros câlin de groupe.

Le Spoutnik est tellement bien réussi que plusieurs autres compagnies viennent voir cet engin en action. Pâquerette, tellement fière de son frère, décide d'écrire un livre sur son Spoutnik.

Aujourd'hui, elle le lui présente avec fierté. Augustin tient le livre dans ses mains et laisse rouler une larme sur sa joue. C'est à ce moment qu'Émilyn remarque le livre. Elle s'écrie :

— *Voilà le livre qu'a trouvé Zachary dans la forêt! On peut finalement sortir du cerveau d'Augustin!*

Andy s'empresse de lire le titre : *Spoutnik*. Mais, rien ne se produit.

— *Dylen, essaie, toi!*

— *Spoutnik! s'écrie Dylen.*

Rien ne se passe.

Zachary a une idée :

— *Non, non, il faut le dire trois fois!*

Émilyn compte :

— *Un, deux, trois...*

Les quatre amis se mettent à lire le titre ensemble :

— *Spoutnik! Spoutnik! Spoutnik!*

Immédiatement, les quatre amis sont transportés dans leur temps, et Augustin ressent un gros soulagement. Déséquilibré,



il recule et s'appuie sur le manche de pelle près de lui, ce qui crée une étincelle. Celle-ci tombe dans le bran de scie qu'il avait étendu pour absorber l'huile d'un différentiel de camion. Augustin, n'ayant rien vu, quitte le garage, libéré des amis. Mais, cela déclenche un gros incendie dans le garage.



Alors que le temps est venu de faire breveter son invention, Augustin, trop occupé à reconstruire le garage, ne prend pas le temps d'aller au bureau des brevets. Le temps s'écoule et, malheureusement, une compagnie étrangère a fait breveter les plans du Spoutnik à sa place.

« Et coui, coui, coui, mon histoire est finie! dit doucement à ses enfants M^{me} Mireille, l'enseignante des quatre amis, avant de les coucher. J'ai hâte de vous lire les autres histoires qu'ont composées mes élèves! Bonne nuit, mes trésors! »

Elle les embrasse, ferme les lumières et quitte la chambre en pensant à ses ancêtres.



Vérité ou conséquence



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Mireille Bouchard
École Saint-Joseph, Dubreuilville
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

Le 8 juillet 2073

Quatre amis, Emma, Lydia, Matthew et Zoé, se rencontrent près du moulin à bois, anciennement nommé Dubreuil Brothers Ltd, à Dubreuilville. Tous s'assoient près de l'ancien brûleur. Emma propose à ses amis de jouer à « vérité ou conséquence ». Tous



acceptent, sauf Matthew qui est en désaccord, car il doit retourner à la maison avant 20 heures. Il lui reste dix minutes seulement avant son couvre-feu.

— *S'il te plaît, Matthew, viens avec nous; ça ne va pas être amusant sans toi, rétorque Lydia.*

À la suite des nombreuses supplications de ses amies, Matthew accepte de rester, malgré les conséquences qu'il subira une fois à la maison. Il décide de passer le premier. Zoé lui pose la question suivante :

— *Matthew, vérité ou conséquence?*

L'ami choisit « conséquence ». Zoé scrute les lieux. Elle ne voit que des décombres de vieilles machineries toutes rouillées. Soudainement, elle aperçoit une vieille et grande planche de bois munie de pôles en métal qui doivent servir de manivelles et de vieilles roues qui ressemblent à des poulies. Zoé demande à Lydia :

— *Sais-tu à quoi sert ce machin?*

— *C'est un chariot à pompe. On l'utilisait anciennement pour remplacer un wagon de train. Je l'ai vu dans un vieux magazine, dans le grenier de mon grand-père.*

Zoé, émerveillée par cet engin, donne comme conséquence à Matthew partir à l'aventure avec le chariot à pompe jusqu'à ce qu'il arrive à la gare la plus près. De plus, une fois arrivé à destination, il devra prendre une photo de la gare afin de prouver que sa mission est accomplie. Matthew accepte le défi et embarque sur le chariot à pompe avec sa caméra Go-Pro. Les filles le saluent et lui souhaitent bonne chance!



Au bout d'une heure, les filles commencent à s'inquiéter et se demandent pourquoi Matthew n'est pas encore arrivé à destination.

— *Quelle heure est-il? demande Lydia, soucieuse. Il me semble que ça prend du temps. Son couvre-feu est passé depuis longtemps, et sa mère va le punir sévèrement.*

— *Il est vingt et une heures, répond Zoé. Croyez-vous qu'il lui est arrivé quelque chose?*

Emma suggère aux filles de se lancer à la recherche de leur grand ami Matthew en suivant les rails du chemin de fer. Les filles acceptent et partent avant que tombe la nuit.

À cause de la chaleur estivale, les filles commencent à avoir soif et ont même une petite fringale. Par chance, Lydia aperçoit une source d'eau.

— *Emma, Zoé, il y a de l'eau, venez! s'écrie Lydia.*

Les deux filles rejoignent Lydia qui est agenouillée près de la source d'eau. Zoé se met à côté de son amie et satisfait sa soif en buvant cette bonne eau fraîche. Par contre, Emma refuse de boire l'eau de cette source. À la suite de ce rafraîchissement, les trois filles continuent leur parcours afin de trouver Matthew. Finalement, elles arrivent à la gare où elles aperçoivent une vieille affiche décrépite indiquant le nom « Goudreau, population 200 ». Soudain, les filles découvrent Matthew, couché sur le chariot à pompe. Elles se dirigent vers lui et se rendent compte qu'il est inconscient. Les filles lui aspergent le visage d'eau. Matthew reprend ses esprits et cherche à satisfaire sa soif. Lydia lui tend sa gourde qu'elle a remplie à la source lors de leur randonnée. Matthew reprend des forces et se lève. Il est tellement heureux de revoir ses amies.



- Comment êtes-vous venues ici? leur demande-t-il.
— On a suivi les rails jusqu'à ce que l'on arrive ici, l'informe Emma.



La nuit est tombée, et la faim commence à se faire sentir. Les amis décident de trouver des provisions. En passant devant une maison abandonnée, ils y entrent afin de voir s'ils ne pourraient pas trouver quelque chose. D'abord, ils ne trouvent rien, puis Matthew se rend compte que, presque dissimulée par la poussière, il y a une trappe dans le plancher. Il la soulève, et ils descendent lentement le vieil escalier vermoulu. Emma trébuche et crie « SICK! » avant de s'affaler sur le sol. Il fait très sombre. Matthew sort sa lampe de poche qui lui vient de son grand-père. Aussitôt, dans le faisceau de lumière, ils aperçoivent des pots en verre posés sur une étagère. Lydia s'approche et lit les étiquettes : « Rognons de Castor », « Ragoût de loutre », « Soupe de champignons des bois », « Cœurs d'écureuil ».

- Écœurant! Je ne mangerai pas ces choses-là! s'écrie Zoé.
— Il faut que l'on mange quelque chose, déclare Lydia.
— Moi, je vais prendre le ragoût de loutre, dit Emma.
— Moi, je vais prendre les rognons de castor! s'exclame Lydia.
— Moi, je vais prendre la soupe aux champignons des bois, décide Matthew.
— Suis-je vraiment obligée de manger les cœurs d'écureuil? bougonne Zoé.
— Oui! disent tous les amis.
— D'accord, je vais manger les cœurs d'écureuil, mais je ne vais pas aimer ça.



— *La seule chose qui compte pour nous, c'est que tu manges, Zoé, dit Matthew. Il te faut quelque chose dans ton système.*

Une fois le repas sauvage terminé, les amis partent à la recherche d'eau.

— *Regarde, une grande maison. Peut-être qu'il y a de l'eau?* lance Emma avec espoir.

Dans la maison, ils trouvent tout ce qu'ils cherchent.

— *Wow! De la nourriture en boîte et dans des sachets, des vêtements, des couvertures et de l'eau, annonce Lydia.*

Les amis décident de passer la nuit sur place. Ils prennent tous une couverture afin de ne pas geler. Après peu de temps, ils s'endorment.

Le lendemain matin, Matthew est le premier réveillé. En fouillant la maison, il trébuche et fait tomber un vieux tableau de famille. À sa grande surprise, derrière la photo apparaît un vieux parchemin. Il le prend et se rend compte que c'est une carte de trésor avec des symboles. Zoé, qui a étudié l'histoire ancienne, en reconnaît plusieurs. Elle s'écrie, tout excitée :

— *Je peux vous guider afin de trouver ce trésor!*

Les amis suivent les directives de Zoé jusqu'au premier arrêt qui est le cimetière de Goudreau. Le premier indice est caché derrière la pierre tombale de M^{me} Gertrude.

— *Je vais aller le chercher, dit Matthew.*

C'est un poème gravé sur une plaque derrière la pierre tombale qui dit :

« Lorsque tu verras l'œil orangé, rester vivant sera le défi. »



— Est-ce que cela signifie que c'est dangereux? interroge Emma avec effroi.

— J'espère que non! dit Lydia.

Les amis repartent en se demandant ce que veut dire la devinette. Plus loin, en tournant le coin, Matthew s'écrie soudain.

— Regardez, je vois le lac, il est orangé! C'est l'indice, dépêchez-vous!

Les amis courent, puis Zoé trébuche sur une planche et aperçoit une inscription gravée sur l'envers de la planche. Elle la lit à ses amis : « Suis le chat au fond pour trouver ce qui est bon. » Emma regarde autour d'elle pour voir si, par chance, il y a un chat, et elle en voit un. C'est un vieux chat noir qui se dirige vers le bord du trou, et puis « Plouf! »; contrairement à ce que feraient tous les autres chats, celui-ci saute dans le trou d'eau. Matthew regarde ses amis et dit :

— Je crois que l'on doit suivre le chat.

1, 2, 3 et hop! Les amis sautent dans le trou et nagent. Soudain, Emma aperçoit une boîte au fond de l'eau. Elle plonge, prend la boîte et remonte. Zoé lui prend la boîte des mains et l'ouvre. Sur le dessus de la boîte, il est écrit : « Trouve la caverne, suis le chemin, tu y trouveras l'objet de ta quête. »

À ce moment, Zoé aperçoit une ouverture sur les rives du lac. Le cœur battant, ils regardent dans le trou. Les amis tombent sur une valise. Matthew l'ouvre et s'écrie :

— Wow! On est riches!

Les filles trouvent une note qu'elles déplient et lisent à voix haute : « Bravo, si vous lisez cette note, vous avez trouvé



l'argent volé de la banque de Goudreau. Maintenant, il est à vous. »

Les amis entendent une voiture. Ils sortent de la caverne et aperçoivent leurs pères, fous d'inquiétude, qui étaient partis à leur recherche.



Un an plus tard, les quatre amis ont convaincu leurs familles de rebâtir Goudreau avec l'argent du trésor pour en faire un village historique où les touristes pourront revivre ce qu'ont vécu les premiers fondateurs de ce village minier.



Le grand voyage de Cléopâtre



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Natasha Bélair
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

C'était le temps de Noël.

Tout le monde passait du temps en famille ou magasinait pour acheter des cadeaux. Tout le monde, mais pas Henri. Il avait tellement travaillé sur les plans de cette machine à voyager dans le temps qu'il n'allait pas s'arrêter là. Il fallait qu'il la termine pour Noël, puisqu'il voulait l'offrir à sa petite-fille. Il aimait tant la gâter. C'était le rêve de Chloé depuis qu'elle avait dix ans. Il n'avait pas de temps à perdre; il tenait à finaliser la machine ce soir pour la lui offrir le lendemain.

Il réussit à la terminer juste avant l'aube, et la cache à l'arrière de son magasin d'horloges. Mais, ce matin-là, Chloé arrive chez son grand-père qui s'était proposé pour la garder. En passant par l'arrière-boutique, son regard est attiré par un reflet. Curieuse, elle s'avance plus près pour voir de quoi il s'agit. Elle sent son cœur battre en se rendant compte que c'est peut-être la machine dont lui a tant parlé son grand-père. L'objet, en forme de cocon, est juste assez grand pour contenir une personne. Elle y entre rapidement et voit un bouton rouge. Par curiosité, elle appuie dessus et se trouve brusquement transportée en l'an 40 av. J.-C., en Égypte, au temps de la reine Cléopâtre.



Cléopâtre vivait dans un palais magnifique. Un soir, après avoir mangé le repas que lui avaient préparé ses cuisiniers, la reine décide de faire une promenade vespérale dans son sublime jardin. Arrivée au fond du jardin, elle aperçoit une structure étrange. Elle n'avait jamais rien vu de tel. En s'approchant, elle se questionne sur la nature de la chose. Elle l'observe de haut en bas. C'était lisse, de couleur rouge, en forme de cocon juste assez grand pour contenir une personne. Cléopâtre regarde à l'intérieur et voit un siège. Croyant que c'est un autre cadeau de Marc-Antoine, elle met ses craintes de côté. Elle y entre, s'y assoit et se questionne sur l'utilité de ce présent. À quoi cela pouvait-il servir? Elle regarde autour du petit cocon et voit une protubérance rouge. Elle se demande ce qui arriverait si elle appuyait dessus. Prise d'une poussée d'adrénaline, elle appuie sur le bouton. La machine semble tourner, puis s'immobilise après ce qui lui semble une éternité.

Cléopâtre sent son corps aller vers l'avant et tombe de son siège. Elle regarde autour d'elle et voit, sur le mur, des symboles étranges :

2-0-1-7.

L'Égyptienne se demande ce que signifient ces curieux hiéroglyphes. Elle se sent de plus en plus confuse; des symboles étranges apparaissaient sur les murs, et elle a la sensation inhabituelle que la machine se meut d'elle-même. La femme se sent étourdie. Elle essaie tant bien que mal de se relever, mais, après une dizaine de secondes, elle perd conscience. Elle se réveille un peu plus tard et constate qu'elle n'est plus du tout étourdie. Elle ouvre la porte et découvre un tout nouveau paysage. Elle ignore qu'elle vient de surgir à New York, en 2017. C'est bien différent de son jardin et même de l'Égypte : il y a du « sable » blanc et froid qui se transforme en eau au toucher.



Les habitants sont très différents et manquent beaucoup de déférence. Effrayée, l'Égyptienne se convainc tout de même de marcher jusqu'à une structure étonnante.

La construction est bien différente de toutes celles qu'elle connaît. Elle se retourne et voit le reflet de son visage sur un mur de verre bien plus haut qu'une pyramide. Au-dessus du reflet de sa silhouette, elle voit une sorte de gribouillage étrange. Elle ne peut décoder le message. Habitée à ce qu'on lui obéisse sur-le-champ, elle prend un énergumène par le col et lui demande ce qui est écrit. La personne lui répondit que c'est une technique de marketing du magasin pour l'inciter à y entrer et à s'habiller différemment. Elle est stupéfaite de pouvoir comprendre ce langage très laid qui n'est pas le sien. Puis, elle se fâche devant l'insolence de l'individu. Il l'a insultée! Elle le gifle et continue son chemin, le nez pointé vers le ciel.

Cléopâtre passe devant une immense vitrine coruscante où étaient exposés des vêtements qu'elle trouvait dignes d'une reine. Elle entre dans le magasin et tâche de trouver la plus belle tenue. L'Égyptienne essaie une tige. Comme elle est trop grande, elle la jette par terre et recommence avec une autre. Après trois quarts d'heure et une pyramide de vêtements à ses pieds, elle trouve finalement une robe à son goût. Habitée de ne rien devoir payer, elle sort sans passer par la caisse. À ce moment même, le vendeur découvre la pile de vêtements qu'elle n'avait pas remis à leur place et la voit partir sans payer. Il appelle immédiatement la sécurité du magasin. Un policier la retrouve facilement grâce à la description des vêtements qu'on lui avait donnée. Il l'attrape par l'épaule et la tourne vers lui.

Cléopâtre observe le policier. Il a des cheveux courts et frisés. Elle pense qu'il est Marc-Antoine, son mari. Elle s'approche de lui et commence à l'accuser.



— *Pourquoi m'as-tu envoyée ici?*

Le policier, ahuri, ne répondit pas. Cléopâtre continue à parler de toutes sortes de choses et s'approche un peu plus de lui. Elle met ses bras autour de son cou. Leurs visages sont si proches que leurs nez se touchent. Cléopâtre essaie de l'embrasser, mais le policier se défait de son emprise et, ne comprenant pas ce qui se passe, fait un pas en arrière. Tous deux, silencieux, se regardent. Cléopâtre dit d'une voix rauque et pleine de tristesse :

— *Marc-Antoine, mon chéri, as-tu cessé de m'aimer au point de m'imposer ce monde terrible?*

Ne sachant quoi répondre à cette femme étrange, le policier reste muet. Se souvenant soudain de ce qu'il devait faire en pareille circonstance, il prend les mains de Cléopâtre pour les menotter. Cléopâtre, fâchée, triste et confuse commence à crier :

**« TU NE PEUX PAS ME FAIRE ÇA!
JE SUIS LA REINE! »**

— *Ne me parle pas sur ce ton! répond le policier.*

Fâché par son manque de politesse et de respect, il l'assoit sans ménagement dans la voiture de police.

— *Où m'emmènes-tu? demande Cléopâtre.*

— *Au poste de police.*

Après s'être demandé ce qu'était le « poste de police », des édifices attirent son attention. Elle aperçoit un musée avec un panneau qui indique « Musée de l'Égypte antique ». L'affiche indique aussi qu'il y a une exposition sur la reine Chloé. Cléopâtre s'endort, souffrant toujours du décalage temporel.



Elle se réveille arrivée à destination. Le policier ouvre la porte et l'aide à descendre. Elle marche le long d'un corridor sombre, terne et malpropre. Le policier arrête devant une salle fermée par des barres en métal. Après avoir été enfermée, Cléopâtre crie :

**« VOUS NE POUVEZ PAS M'ENFERMER
COMME ÇA, JE SUIS LA REINE! LA REINE! »**

Mais personne n'accorde d'attention à ses paroles, sauf la femme avec qui elle partage la cellule, qui s'esclaffe :

— Hé! Te prends-tu vraiment pour la reine, ma belle? dit-elle avant d'éclater de rire de nouveau.

— Oui, car je le suis! réplique Cléopâtre d'un ton assuré.

— Je ne crois pas, non, il n'y a pas de reine aux États-Unis.

— Les États-Unis? Tu te trompes! Je ne connais même pas cet obscur royaume! Je suis Cléopâtre, la reine d'Égypte!

— Pfft! La seule reine d'Égypte connue est Chloé.

Incarcérée pendant des heures, elle est furieuse et veut sortir. Décidée à ne pas rendre la vie facile aux personnes qui l'entourent, elle crie des insultes en égyptien. Bien sûr, personne ne comprend rien. Il apparaît de plus en plus évident qu'elle doit être folle ou du moins en crise. On décide de lui faire rencontrer un psychiatre.

Elle prend son temps pour sortir. Des policiers lui passent des menottes et l'amènent vers une camionnette.

— On la met à l'intérieur, dit l'un d'eux, en pointant l'arrière du véhicule.

Hochant la tête, le second policier la pousse dans la camionnette et referme les portes violemment.



Quelques rues plus loin, Cléopâtre arrive à destination. Elle essaie de lire les mots sur le bâtiment et déchiffre :

Bellevue Hospital Center

Elle ne connaît pas la signification des mots, mais elle sent instinctivement que ce n'est pas un endroit où elle veut être.

— *Quel est cet établissement? demande Cléopâtre.*

— *On vous a conduit à l'hôpital Bellevue pour subir une évaluation avec le docteur Freud junior, lui explique un des policiers.*

Elle est escortée jusque dans le bureau du psychiatre.

— *Bonjour, Madame! Je suis le docteur Freud junior. Si vous le voulez bien, nous allons essayer de comprendre ce qui vous arrive.*

— *Ce qui m'arrive? C'est facile! J'étais dans mon jardin et, soudain, je me suis retrouvée au milieu de vous tous! Le « sable » disparaît lorsqu'on le touche... Marc-Antoine est déguisé... il ne me reconnaît plus... des sièges à porteurs sans porteurs... on m'a emmenée dans un horrible palais...*

Pensif, le docteur la regarde avec de grands yeux. Il sort son calepin et commence à prendre des notes. L'examen se poursuit pendant près d'une heure. Finalement, bien qu'étant convaincu d'avoir devant lui un sérieux cas de délire mental, il ne peut la diagnostiquer comme étant dangereuse pour les autres ou pour elle-même. Ils relâchent donc Cléopâtre dans les rues de New York.



«Si je veux partir de ce monde,
il faut que je retrouve ce cocon»,
pense-t-elle.

En sortant de l'hôpital, elle tente de retourner sur ses pas. Elle passe devant le poste de police, le magasin, et elle retrouve enfin l'objet de sa quête, qui se trouve dans les limites de Central Park. Excitée, elle court vers l'engin, elle y entre et appuie sur quelques boutons, espérant ainsi retrouver son jardin. Soudain, tout disparaît dans un éclair de lumière...

Elle ouvre la porte, se pensant de retour chez elle, mais, au premier regard, elle est effrayée de voir d'immenses créatures de grosseurs et de couleurs différentes. Elle ignore, bien sûr, qu'il s'agit de dinosaures et que, cette fois, elle est retournée très loin dans le passé...



Mascadiq



Écrit par les élèves de la classe de M^{me} Natasha Bélair
École secondaire publique De la Salle, Ottawa
Auteur mentor : Philippe Porée-Kurrer

— Chris! Dépêche-toi! lui dit Isabelle; il n'y a plus de visites après 17 h à la maison de retraite!

Chris lance un regard perçant à sa sœur. Les couloirs de l'école explosent de bruit. Il ferme son sac, tandis qu'elle le tire par le bras.

— Bien, tu as pris tout ton temps! lui dit-elle.

Il roule les yeux. Les portes de l'école s'ouvrent, et le duo est libre dans le paysage enseveli sous un épais manteau blanc. « Vite! » lance Isabelle, alors qu'ils courent jusqu'au foyer où réside leur grand-père.

— Deux visiteurs pour M. Wildenis; nous sommes ses petits-enfants, annonce Isabelle, qui peut à peine voir par-dessus le comptoir de la réception.

Après s'être enregistrés, les enfants entrent dans la chambre de leur grand-père et le voient, debout sur son lit, mains au plafond. En les apercevant, le vieil homme devient blanc comme un drap.

— Grand-Papa, que fais-tu?

— Oh! les enfants! Ça fait trop longtemps!

Il rit nerveusement.

— Que faites-vous ici?



— Grand-Papa! Tu aurais pu tomber! s'exclame-t-elle en guise de réponse.

Chris aide son grand-père à redescendre et à s'asseoir sur une chaise.

— Izzy, raconte-moi ce qui se passe dans le monde, hors de ce trou perdu!

— La guerre au Pérou est terminée. Et l'école commence une collecte de fonds samedi. Je vais aller les aider. Oh! il y a un nouveau téléphone Mascadiq! J'espère bien l'avoir pour Noël!

Alfred Wildenis se raidit et déclare d'une voix ferme :

— Vous devez vous tenir loin de ce téléphone!

— Mais, je le veux, moi, ce téléphone! s'exclame Isabelle. Il est génial!

— Il ne faut pas! l'interrompt Alfred. Les enfants, écoutez-moi, il faut que je vous dise un secret. Les téléphones de la compagnie Mascadiq ont été conçus pour contrôler les esprits. Chaque action, chaque pensée, est manipulée. Ils entendent les conversations de tout le monde, voient tout ce qui se passe, partout, même si le voyant de la caméra est éteint.

Les enfants échangent un regard plein de sous-entendus.

— Comment le sais-tu? demande Isabelle.

— Je le sais, car j'ai malheureusement pris part à leur conception.

Encore une fois, les enfants se regardent sans rien dire, mais ils se demandent si leur grand-père n'est pas devenu sénile.





Le lendemain matin, à l'école, Isabelle croise sa meilleure amie, Anne.

— Allô, Anne! Quoi de neuf?

— Oui, très bien, répond vaguement Anne, l'air égaré.

Trouvant son comportement étrange, Isabelle lui pose une question piège.

— Dis donc, tes vêtements sont vraiment laids, aujourd'hui. Tu as dévalisé la garde-robe de ta grand-mère?

— Oui, oui, bien, merci.

— Ça va? Tu es perdue ou quoi?

— Euh... fait Anne en sortant son téléphone Mascadiq.



En quittant l'école, Isabelle relate sa conversation à Chris, qui dit avoir vécu la même expérience avec ses amis. Devant le comportement bizarre des élèves, Chris et Isabelle se demandent si, au fond, leur grand-père n'a pas raison. Ils décident de passer le voir en retournant chez eux.

Arrivés au foyer, à leur grande surprise, ils constatent qu'aucun des retraités ni aucun des infirmiers ne se souvient de leur grand-père. Même la volontaire qui s'en occupait dit ne pas se souvenir de lui.

— C'est complètement fou! s'énerve Isabelle. Hier, il était là, et aujourd'hui, tout le monde fait comme s'il n'avait jamais existé. Ça ne se peut pas!

Les enfants réussissent à déjouer la réceptionniste et vont fouiller dans la chambre de leur grand-père, mais ils n'y trouvent absolument rien. Comme s'il n'avait jamais existé! Toute trace de lui a disparu. Les deux enfants sont choqués; toutes ses



possessions – ses livres, ses photos de famille, et ses vieux CD d'une certaine Céline Dion –, tout s'est volatilisé.

Les enfants, secoués, décident de retourner chez eux pour faire des recherches à propos de leur grand-père et essayer de comprendre pourquoi personne ne se souvient de lui. En racontant l'histoire à leur mère pour avoir son opinion, cette dernière leur répond :

— *De quoi parlez-vous? Votre grand-père est décédé depuis longtemps et ne vous a jamais rencontrés. Cessez de dire des bêtises et allez faire vos devoirs!*

Les enfants sont surpris. Comment leur mère peut-elle affirmer que son propre père est mort? Comment a-t-elle pu oublier tous les bons moments qu'ils ont passés ensemble ces dernières années? C'est insensé!

Chris et Isabelle décident de retourner une nouvelle fois dans la chambre de leur grand-père pour tenter de trouver des indices sur sa disparition, ainsi que sur le fonctionnement des téléphones, car tout ce qui arrive n'est vraiment pas normal.

De nouveau dans la chambre d'Alfred, Chris se rend compte qu'une des tuiles du plafond a été légèrement déplacée.

— *Regarde, dit-il à sa sœur, il y a quelque chose là-haut!*

Se rappelant leur grand-père debout sur le lit, le frère et la sœur y grimpent pour atteindre la tuile déplacée. En la poussant davantage, ils découvrent un cahier à spirale, comme ceux qu'ils avaient vus au musée des objets usuels du XX^e siècle. Isabelle saute pour essayer de l'attraper et réussit après plusieurs tentatives. Elle souffle sur la couverture poussiéreuse du livre terni par le temps, puis le donne à Chris. Ce dernier s'empresse de lire le titre :



Alfred Wildenis : ingénieur de Mascadiq

— C'est sûrement son rapport de travail! murmurent-ils en même temps.

— Il faut en parler à Maman, propose Isabelle. Peut-être qu'elle se souviendra de lui maintenant! Elle pourra nous aider à résoudre ce problème.

De retour à la maison, ils expliquent ce qu'ils ont appris à leur mère

— Maman, conclut Isabelle, pleine d'espoir, il faut que tu nous aides à comprendre ce qui est arrivé à Grand-Papa!

— Mais, Isabelle, vous ne l'avez jamais connu, votre grand-père... Il est mort depuis longtemps, je vous l'ai déjà dit! Et puis, de quel journal parlez-vous?

Chris et sa sœur décident de se réfugier dans la chambre d'Isabelle. Ils veulent essayer de comprendre la réaction étrange de leur mère et le rapport avec le mystérieux journal.

Ils se doutent que toutes les explications sont dans le journal d'Alfred. Malheureusement pour eux, le cahier est crypté. Tout en essayant de trouver la clé de l'énigme, ils entendent leur mère parler à quelqu'un. Ils ne saisissent que quelques bribes, mais c'est suffisant pour les inquiéter.

— Les enfants questionnent l'autorité... Pas de téléphones... livres... venez les chercher... Je ne sais pas quoi faire...

Affolés, en attendant de mieux comprendre ce qui se passe, Isabelle et Chris décident de se cacher dans la forêt près de chez eux.



Dans la forêt, Chris et Isabelle étudient de nouveau le journal. Ils tentent de découvrir la clé du code. Après un bout de temps, se souvenant de l'avertissement de leur grand-père, ils constatent que le cahier est forcément lié aux téléphones contre lesquels leur grand-père les a mis en garde.

Évaluant la question sous tous ses angles, ils se rendent compte qu'ils n'ont pas le choix : ils doivent pénétrer dans le bâtiment principal de Mascadiq s'ils veulent en apprendre davantage. Ils élaborent donc un plan et décident que le meilleur moyen est de se faire capturer pour avoir une chance d'entrer dans les locaux de la compagnie.

Ils retournent vers la maison de retraite et disent à la réceptionniste :

— *Pourriez-vous nous aider, s'il vous plaît? Personne ne veut se souvenir de notre grand-père!*

— *Où sont vos téléphones? demande la secrétaire. Vous savez que le Mascadiq a une réponse à toutes les questions.*

— *Nous n'avons pas de téléphone, répond Chris, et nous n'en voulons pas!*

Sans comprendre exactement pourquoi ni même sans se poser de question, ayant perdu tout esprit critique, la réceptionniste sait qu'elle doit les neutraliser. Elle sort de son tiroir un pistolet à impulsion électrique, qui est là au cas où un des pensionnaires perdrait la tête, et envoie une décharge à Chris et à Isabelle. Les deux enfants s'évanouissent sur place.



Chris ouvre les yeux, mais les referme immédiatement, tant il est ébloui par la clarté du soleil se reflétant sur la neige. Il sent le contact froid du métal des menottes sur ses poignets.



Tranquillement, au rythme des pas qui les emmènent, ses souvenirs sortent du brouillard qui l'enveloppe. Si leur plan a fonctionné, ils doivent se diriger vers le quartier général de Mascadiq. Sa sœur commence à s'agiter à côté de lui.

— *Isabelle, arrête, on ne veut pas s'échapper, tu te rappelles?* lui souffle-t-il.

— *Mais regarde où l'on va! réplique-t-elle dans un murmure. C'est un immeuble abandonné!*

Bravant la lumière, Chris entrouvre les paupières. Effectivement, la silhouette morne du bâtiment se dresse devant eux.

Deux autres individus masqués s'avancent alors vers eux, les empoignent et les traînent vers l'immeuble d'habitation. Dès que le duo franchit la porte, toute perplexité s'est envolée. Ils sont dans un ascenseur qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Isabelle ressent un mélange étourdissant de haine et de peur s'insinuer en elle, tandis que leurs ravisseurs les poussent à travers une grande salle emplies d'engins compliqués qu'elle ne peut pas identifier. Après une brusque bifurcation vers la droite, son frère et elle se trouvent enfermés dans une cellule, prisonniers dans le ventre de la terre, sans que personne, nulle part, ne se soucie d'eux le moins du monde...

Dans un élan de rage, Isabelle crie et vocifère à pleins poumons à l'employé qui passe devant leur cellule en se jetant de toutes ses forces sur les barreaux. Hors d'haleine, elle s'écroule.

— *C'est... sans espoir! halète-t-elle. Nous n'aurions jamais dû nous laisser prendre...*

Le cerveau de Chris fonctionne à cent milles à l'heure, mais ses pensées tournent en rond. Il n'y a pas d'issue possible. Soudain, un éclair de génie le frappe.



— Le journal! s'écrie-t-il triomphalement en extirpant le livre de sa poche.

— C'est vrai, nous avons peut-être encore une chance, dit sa sœur qui feuillette avidement les pages.

La flamme de l'espoir se rallume en eux, ravivant leur énergie, tandis qu'ils cherchent frénétiquement un moyen de sauver leur peau et celle de l'humanité.

Après de longues heures de recherches vécues dans la peur constante qu'on les surprenne, Chris et Isabelle trouvent ce qu'ils cherchent : la clé pour décrypter le journal est le produit de leurs deux prénoms collés sans espace. C'est ainsi qu'ils apprennent que, tous les jours, à quinze heures cinquante-quatre, les téléphones Mascadiq doivent se recharger. Cela ne dure à peine qu'une minute, mais, pendant ces quelques instants, le système est vulnérable. Et leur grand-père donne le code qui permet d'anéantir toute la compagnie. Cependant, s'ils échouent, ils seront exposés.



Depuis son bureau dans les nuages, grâce aux téléphones des gardes, M. Grey, le président-directeur général de l'entreprise, constate que les deux enfants possèdent le code pour désactiver les téléphones Mascadiq.

Dans leur cellule, Chris et Isabelle essayent d'élaborer un plan.

— Comment allons-nous sortir d'ici? demande Chris.

— Ne t'en fais pas, tente de le rassurer sa sœur, on va trouver une solution... Si l'on a surmonté toutes ces épreuves, on doit être capable de faire plus, non?

— Tu as raison, dit son frère.



— Alors, on se met à la tâche! s'exclame Isabelle avec une nouvelle détermination. Il faut rester vigilants; dès que la porte ouvrira, il faudra faire vite comme l'éclair.

Un peu plus tard, un garde apporte un plateau-repas aux deux jeunes et, ce faisant, il entrebâille la porte. Le frère et la sœur saisissent cette occasion pour s'échapper. Sans se retourner, ils courent à la recherche du centre de contrôle, qu'ils trouvent grâce à un sacré coup de chance.

Une fois la porte verrouillée derrière eux, les enfants arrivent à composer le code et à le réactiver. Malheureusement, M. Grey a tout prévu. Grâce à un stratagème machiavélique, il a modifié l'heure sans que les enfants s'en aperçoivent.

Un peu plus tard, ils sont repris, et le journal de leur grand-père leur est confisqué.

— Demain, au lever du jour, nous allons vous laver le cerveau, annonce un employé en costume noir.



Abattus par l'échec de leur tentative, les deux enfants sont de nouveau enfermés dans la cellule sombre. Découragés, ils savent que, demain, ils vont tout oublier et que leur conscience sera effacée. Mais, d'ici là, ils se sont donné comme mission de noter toutes les informations recueillies au sujet de Masquadic dans un journal de bord qu'ils cacheront dans la cellule dans l'espoir bien incertain d'informer une éventuelle prochaine personne capturée. Ils continuent d'écrire jusqu'aux premières lueurs de l'aube.

Au petit matin, un planton vient les chercher, et ils avancent péniblement vers des sièges surmontés de casques qui ressemblent à ceux qu'il y avait autrefois dans les salons de coiffure pour sécher les cheveux.



Un peu plus tard, ils repartent avec un sourire vide et dénué de conscience, de personnalité et de volonté.

(Extrait du journal d'Isabelle et Chris, lu le 24 avril 2077 par Gustave Gagné.)

Le 20 décembre 2065

Si vous trouvez ce journal, c'est que vous venez d'être capturé par Mascadiq. Vous vous sentez probablement impuissant, mais ne perdez pas espoir! Il existe un code qui peut se résumer ainsi : VV7355608+#2%. Il peut être entré chaque jour, à 15 h 54, au centre de contrôle de Mascadiq. Assurez-vous de le faire à l'heure exacte de Big Ben, car ils pourraient la changer sur place pour vous induire en erreur. Grâce à cette information, vous pouvez anéantir le système et redonner leur conscience à tous les êtres humains. Quant à nous, il n'y a plus d'espoir. Le peuple devient de plus en plus dépendant des téléphones, et nous ne pouvons rien faire. Mascadiq contrôle tout, voit tout, sait tout et choisit tout pour tout le monde. Personne ne peut y échapper. Il n'y a plus de volonté nulle part. Nous étions les seuls à pouvoir faire quelque chose, mais nous avons échoué.

Nous espérons que vous allez pouvoir redonner au genre humain ce qui fait sa grandeur : son esprit critique et l'exercice de sa volonté.

Si vous trouvez ce journal, ne perdez pas espoir. Le monde est entre vos mains.



Biographie des auteures et auteurs mentors

Luc Baranger

Luc Baranger fait sienne la phrase d'Albert Londres : « Il existe deux sortes de personnes : ceux qui ont des meubles et ceux qui ont des valises. » Soulignons qu'il a été mineur, cireur de parquets, carrossier, loueur de bicyclettes, *road manager*, éducateur spécialisé en milieu carcéral, installateur de dispositifs d'enseignement à distance, responsable pédagogique, compositeur de chansons, animateur d'ateliers d'écriture, enseignant, exploitant d'un sous-marin, conseiller ministériel, etc., en France, en Angleterre, en Suisse, aux États-Unis, dans l'océan Indien, dans le Pacifique Sud et au Canada. Il a publié une quinzaine de romans et de recueils de nouvelles, en France et au Canada, et a traduit plus d'une soixantaine de romans américains pour Gallimard, Calmann-Lévy, Flammarion, Lattès, Québec Amérique, Alire, etc.





Benoît Bouthillette



Benoît Bouthillette a fait son entrée dans la littérature canadienne en remportant, en 2005, le prix Saint-Pacôme du roman policier pour son livre *La trace de l'escargot*, premier titre d'une série policière ayant pour héros Benjamin Sioui, un détective d'origine montagnaise. Son œuvre est commentée dans plusieurs pays. Le quotidien *La Presse* mentionne *La trace de l'escargot* dans sa sélection des 10 plus beaux romans d'amour de tous les temps.

En 2007, l'auteur mêle littérature d'enfance, littérature jeunesse et roman policier dans *La nébuleuse du chat*, où réapparaît le détective Benjamin Sioui. Le passage de Benoît Bouthillier comme directeur littéraire et de collections aux Éditions de la Bagnole, spécialisée dans la littérature d'enfance et la littérature jeunesse, est ponctué de mises en nomination aux Prix du Gouverneur général.

En 2010, il écrit *Emo*, un feuilleton littéraire pour les enfants, composé de 13 épisodes.

David Homel

David Homel s'est joint au projet *Auteurs-écoles*, il y a sept ans, et n'a pas lâché depuis. Il est l'auteur de 11 romans, dont quatre destinés aux jeunes lecteurs, pour lesquels il a gagné des prix. Il a également travaillé comme traducteur littéraire. Il a reçu le Prix du Gouverneur général, en 1995, pour sa traduction de *Cette grenade est-elle une arme ou un fruit?* de Dany Laferrière et, en 2001, pour sa traduction de l'œuvre *Le cercle de Clara* de Martine Desjardins. Ses romans



sont publiés par Leméac et Actes Sud. Il participe depuis longtemps au festival littéraire Metropolis bleu. Il est journaliste à la pige, notamment pour *La Presse*, et cinéaste documentaire. Il a écrit les dialogues de plusieurs films et, en plus, il enseigne à l'Université Concordia. Ses rencontres avec des groupes d'élèves ne se sont pas limitées à l'Ontario. Il a été dans des classes partout au Canada, aux États-Unis, en France, en Serbie, à Cuba, au Mexique et au Monténégro. Et toujours les mêmes questions : « Quelle sera ma prochaine histoire? Où vais-je la trouver? » Bien sûr, il travaille présentement à un autre roman...



Jean-Claude Larocque

Jean-Claude Larocque, natif d'Alexandria, en Ontario, montre, dès l'adolescence, de l'intérêt pour l'écriture grâce à la poésie et aux arts de la scène. Après des études en théâtre, en histoire et en littérature à l'Université d'Ottawa, il poursuit des études en pédagogie. Brevet en poche, il entreprend une carrière dans l'enseignement, d'abord dans le nord de l'Ontario, puis à Alexandria, son patelin, à l'École secondaire catholique Le Relais, où il travaille pendant plus de 25 ans avant de



prendre sa retraite en juin 2009. Très impliqué auprès des jeunes tout le long de sa carrière, il crée un projet d'envergure du nom de *Café chantant*, où il assure la mise en scène et la direction artistique. De là, il développe sa passion pour l'écriture avec un coauteur, Denis Sauvé. Ils écrivent ensemble une dizaine de pièces de théâtre présentées par la troupe scolaire. Depuis, ils ont publié, aux Éditions David, quatre romans, dont une trilogie portant sur Étienne Brûlé, et leur dernier, en 2014, sur le Règlement 17. Il participe aussi comme auteur au collectif *Sur les traces de Champlain* publié aux Éditions Prise de parole. Les coauteurs ont aussi à leur actif plusieurs projets d'écriture en pédagogie.

André Marois



André Marois est né à Créteil, en France, en 1959. Il émigre à Montréal avec ses deux enfants en 1992. Depuis 1999, il publie des romans noirs destinés aux adultes, des romans policiers et de science-fiction destinés aux enfants et aux adolescents, ainsi que des albums pour les plus jeunes. En 2013, son roman *Les voleurs de mémoire* a remporté le Prix jeunesse des libraires du Québec. En 2015, son roman graphique *Le voleur de sandwiches*, illustré par Patrick Doyon, a gagné le prestigieux Prix du Gouverneur général.



Michèle Matteau



Michèle Matteau est née et a étudié au Québec. Elle a aussi vécu en France, en Colombie-Britannique, en Nouvelle-Écosse et, depuis 1985, elle habite à Ottawa. Elle a mené de front une carrière d'enseignante et de journaliste. Elle a conceptualisé, mis sur pied et coordonné les Éditions Jeunesse de l'Agence canadienne de développement international (ACDI). Elle a aussi travaillé comme recherchiste pour des émissions de télévision, a écrit des scénarios et des commentaires pour des

documentaires et a élaboré du matériel pour des institutions culturelles et éducatives. De 2009 à 2013, elle a dirigé la collection Vertiges aux Éditions L'Interligne. Elle a aussi donné des ateliers d'écriture dans le cadre de divers projets et, pendant neuf ans, elle a animé l'Atelier littéraire des Outaouais. Romancière, dramaturge et poète, ses œuvres lui ont permis d'obtenir plusieurs prix littéraires, dont le Prix littéraire Trillium à deux reprises. Elle a publié, depuis 2000, sept romans, deux recueils de poésie, un recueil de nouvelles et deux pièces de théâtre. Elle vient de terminer un second recueil de nouvelles.

Mireille Messier

Mireille Messier a fait des études en théâtre et en radiodiffusion à Ottawa, puis s'est établie à Toronto. Grâce à son travail d'animatrice et de scénariste à TFO, Mireille Messier fait ses premiers pas en littérature jeunesse en 1999. Depuis, elle a publié une vingtaine de romans, d'albums et de livres documentaires destinés aux jeunes lecteurs. De plus, elle fait une centaine de présentations scolaires chaque année dans les écoles françaises et d'immersion un peu partout au Canada.



En plus d'être auteure, elle est aussi rédactrice pigiste, artiste de voix hors-champ, scénariste, réalisatrice et maman. Grâce à ses œuvres, elle a été finaliste pour plusieurs prix littéraires, dont le Prix du Gouverneur général, le Prix de l'Alliance française et le prix Peuplier.



Philippe Porée-Kurrer

Philippe Porée-Kurrer est né à Fécamp, en Normandie. Il a immigré au Canada en 1974 pour des raisons d'« incompatibilité avec son pays de naissance », ce qu'il laisse entrevoir dans son roman *Chair d'Amérique*, dans lequel il trace un tableau à la fois drolatique et sans concession de la société française d'après-guerre. Il a vécu au Québec, au Yukon, en Saskatchewan et en Colombie-Britannique. Il a également résidé en Suède (Stockholm), aux États-Unis (Texas) et en Angleterre (Manchester). Il habite à Toronto depuis 2003.



Ne s'attachant à aucun genre, on lui doit le « premier vrai technothriller canadien », *Le retour de l'Orchidée*, un « roman de terroir atypique », soit *La promesse du Lac*, un roman de la route « dérangent », *La quête de Nathan Barker*, et des drames à tendance surréaliste comme *Shalôm*, *La main gauche des ténèbres* et *À l'est de minuit*.

Ses romans, à l'atmosphère très dense et aux personnages souvent déchirés entre instinct et raison, entre chair et esprit, sont autant d'étapes dans la quête d'une compréhension de la conscience et de ce que cela implique. À travers *Les gardiens de l'onirispère*, plus particulièrement destiné aux jeunes de 12 à 120 ans, il se demande si la conscience, apparemment l'apanage des créatures biologiques évoluées, pouvait être transmise à d'autres états de la matière.



Andrée Poulin

Andrée Poulin a publié près d'une quarantaine de livres pour les jeunes, qui lui ont valu plusieurs distinctions et prix littéraires. Elle a écrit des albums illustrés ainsi que des romans pour tous les groupes d'âge. D'abord journaliste, elle a eu un vif plaisir à raconter des histoires vraies. Maintenant auteure, elle a un vif plaisir à raconter des histoires inventées.



En 2015, elle a reçu le prestigieux prix TD de littérature jeunesse pour l'enfance et la jeunesse pour *La plus grosse poutine du monde*. Par ailleurs, elle a été quatre fois lauréate du Prix littéraire LeDroit et deux fois finaliste au Prix du Gouverneur général.

Afin de partager sa passion du livre et son plaisir d'écrire, l'auteure fait des animations et dirige des ateliers dans les écoles et les bibliothèques.

Née à Orléans, en Ontario, Andrée Poulin a obtenu un diplôme de 2^e cycle en développement international, un certificat en journalisme et un baccalauréat spécialisé en lettres françaises.

Paul Savoie



Paul Savoie, originaire de Saint-Boniface, au Manitoba, vit en Ontario depuis le début des années 1970. Il n'y a pas longtemps, il a fêté ses quarante ans comme auteur publié avec son récit *24 mouvements pour un soliste* paru aux Éditions du Blé. Parmi ses ouvrages, il faut signaler les recueils de poésie *Amour flou*, que Pierre Neveu a fortement loué dans une critique parue dans le magazine *Spirale*, et *Racines d'eau*, publié dans la prestigieuse collection Ovale des

Éditions du Noroît. Il a écrit deux récits familiaux, *Mains de père* et *À tue-tête*, ainsi que quelques recueils de nouvelles. Il a traduit en anglais la poésie de Louis Riel et celle de Michèle Matteau, et en français, celle de Dennis Lee. Il a écrit plusieurs chansons, a composé de la musique pour piano et a pris part à plusieurs spectacles. Il a obtenu le Prix littéraire Trillium pour son recueil *CRAC*, en 2007, ainsi que pour *Bleu bémol*, en 2012. Il est passionné de cinéma et aime voyager, surtout en Asie, continent qu'il a visité à maintes reprises. Le troisième volume de sa trilogie de voyages, intitulée *L'autre bout du monde 3*, vient de paraître aux Éditions L'Interligne. Il a reçu le prix Champlain pour *Dérapages*, un recueil de nouvelles paru chez ce même éditeur, et *24 mouvements pour un soliste* a été en lice pour ce même prix.



Elsie Suréna

Elsie Suréna produit des œuvres depuis une douzaine d'années, dans les genres brefs, notamment la poésie, les récits et les textes de chansons, tout en s'adonnant à la traduction littéraire et à l'animation d'ateliers d'écriture en milieu scolaire. Des 12 titres déjà publiés, les plus connus sont *Confidences des nuits de la treizième lune*, *L'arbre qui rêvait d'amour* (livre jeunesse) et *Retour à Camp-Perrin*. Également photographe, elle a exposé ses photos en Haïti, aux États-Unis et au Canada. Haïkiste reconnue, elle a obtenu le prix Belleville-Galaxie au 5^e Grand Concours international Marco Polo de Haïku (France, 2009) et une mention honorable à deux reprises au Concours international de Haïku du Mainichi Daily News (Japon, 2009 et 2014).



Elle écrit surtout en français et en créole haïtien. Ses textes figurent dans diverses revues et anthologies, y compris en ligne, et plusieurs ont été traduits en anglais, en portugais, en espagnol et en japonais. Illustré de ses photos, *Reflets d'automne dans la Mattawishkwia*, publié en mars 2017 aux Éditions Cantinales, réunit haïkus, haïbuns et prose. Elle s'est installée au Canada en 2010 et vit maintenant en Ontario. Elle est membre de l'Association des auteures et auteurs de l'Ontario français (AAOF), du Bureau des regroupements des artistes visuels de l'Ontario (BRAVO) et de la Société professionnelle des auteurs et compositeurs du Québec (SPACQ).

*Achévé d'imprimer en mai 2017
sur les presses du CFORP*