VICE-RECTORAT
DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE
DIRECTION GÉNÉRALE
DES ENSEIGNEMENTS

CENTRE DE RENCONTRES ET D'ECHANGES INTERNATIONAUX DU PACIFIQUE

ÎLES LETTRÉES ASIE-PACIFIQUE 2024-2025

CONCOURS D'ÉCRITURE ET DE CRÉATIONS COLLABORATIVES



5ÈME ÉDITION

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE
Liberté
Égalité
Fraternité

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

GOUVERNEMENT DE LA NOUVELLE CALÉDONIE

ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

Valentin HAÜY

LA FIPF

af

francophonie, partage des cultures
Alliance Champlain

Né en 2020 de l'initiative du vice-rectorat de la Nouvelle-Calédonie (DAREIC-DAAC) et du CREIPAC, le concours d'écriture collaborative "Iles Lettrées Asie-Pacifique" fait résonner la langue française à travers les voix multiples de la région. Il en célèbre les imaginaires et les valeurs humanistes portées par la Francophonie.
D'année en année, ce rendez-vous d'écriture a remporté un succès grandissant auprès d'apprenantes et d'apprenants de Français Langue Etrangère, qui s'emparent des mots avec audace, curiosité et sensibilité.

Dans le sillage de "Dis-moi Dix mots" proposé par le ministère français de la Culture, l'édition 2025 a invité les francophones d'Asie-Pacifique, et plus en particulièrement les jeunes , à rédiger une nouvelle, à partir des dix mots, comme autant de points d'ancrage vers l'imaginaire.

De cette contrainte féconde sont nés des textes singuliers, où se mêlent poésie et regard sur notre monde. A travers ces pages, vous allez rencontrer de jeunes autrices et auteurs qui interrogent notre époque, laissant apparaître les préoccupations environnementales qui traversent notre présent.

Ce recueil est une invitation au voyage, entre les mots, entre les cultures, entre réalité et fiction.

Isabelle ARELLANO
Déléguée Académique aux Relations Européennes et Internationales et à la Coopération
Déléguée Académique à l'Action Artistique et Culturelle au Vice-Rectorat de la Nouvelle-Calédonie

Valérie MEUNIER
Directrice du Centre de Rencontres et d'Echanges Internationaux du Pacifique (CREIPAC) en Nouvelle-Calédonie

RECUEIL DES TEXTES

AUSTRALIE

Les remèdes inattendus de la nature, par Annette Brown
Le conte de Joshua Zipaulussion, par Belle Williamson

JAPON

Des abeilles et des hommes, par les étudiantes et les étudiants de l'université des Ryukyu d'Okinawa



VANUATU

L'eau autrement par Ake Derrick
l'aventure de Léo et la forêt magique, par Albertine Nimisa
Les traces de demain, par Alex Meltesalet
La forêt innocente, par Alpha Kalwas
Une rencontre inoubliable, par Anthonia Ala
Le dernier vol de Azu, par Arnaud Virelala
Le secret de la montange bleue, par Aurélia Malnaim
Gardien de la palmeraie, par Noel Avock
Le jeu des cinq, par Azol Pelerman
Plante à corde, par Bénedict Aban
L'empreinte du vivant, par Bridlyne Kere
La cicatrice, par Céline Kombe
La dernière graine, par Clarence Napei
Un jeu d'enfant, par Danalice Batick
Promenade sur la plage, par Denise Lengsau
Une trace sur le vert, par Edmond Gulgul
Le souffle de la palmeraie, par Edward Bahor
L'aventure dans la forêt, par Elisa Buletamba
A la campagne, par Elvina Maiheai
Le peuple des feuillages, par Estairo Slee
Une graine brillante et magique, par Felina Tasal
La promenade libérée, par Georgette Naror
La dernière empreinte, par Ginette Taoun
La rose et l'empreinte, par Hélène Jessina
L'arbre de vie : nouvelle ère, par Hyollande Slee
Défi de la graine, par Jesminda Savoie
La journée sur une petite île, par Johanna Sawan

NOUVELLE-CALÉDONIE

COLLÈGE FRANCIS CARCO - KOUTIO

La clé du vivre ensemble
Le miracle de la boite mystère
Le jeu de l'île de Koutio
Le jeu des abysses et du biome
Abel et le poids des responsabilités

COLLÈGE HNATHALO - LIFOU

L'île d'Axel, par des élèves de 4ème A et 5ème A

COLLÈGE DE NORMANDIE

Une apparition sur le sable, par des élèves de la classe de 404

COLLÈGE PAI-KALÉONE- HIENGHÈNE

Le murmure des ancêtres, par des élèves de la 5ème 2

COLLÈGE SHEA TIAOU -OUVEA

Jeu et nature, par Gorodey Abysséga, par des élèves de 5ème
L'amitié inter-espèce, par Myane BOUCKO et Laura CAPOA - 5ème

COLLÈGE RAYMOND VAUTHIER - POINDIMIE

La quête des gardiens du vent et de la terre, par des élèves de la 5ème D.



LES 10 MOTS À RETROUVER DANS LES TEXTES

BIOME

BUTINER

CANOPÉE

CONSÉCONSCIENT

DÉBROUSSER

EMPREINTE

GLANER

PALMERAIE

SOLAIRE

VIVANT

PRIX DÉCERNÉS

AUSTRALIE

Le conte de Joshua Zipaulussion, par Belle Williamson
1er prix ex-aequo

JAPON

Des abeilles et des hommes, par les étudiants de l'université des Ryukyu

VANUATU

La cicatrice, par Céline Kombe - 1er prix ex-aequo

L'eau autrement, par Ake Derrick - 2ème prix ex-aequo

L'empreinte du vivant, par Bridlyne Kere
Prix coup de coeur

Le peuple des feuillages, par Estairo Slee - 3ème prix ex-aequo

La dernière graine, par Clarence Napei
3ème prix ex-aequo

NOUVELLE-CALÉDONIE

Abel et le poids des responsabilités, par Copa Sailuegejë, Tina Milie, Medriko Toma, Itönë Issamatro, 4e A et 5°A, collège de Hnathalo, Lifou
1er prix ex-aequo

Le jeu de l'île de Koutio, par des élèves de la classe 604, collège Francis Carco - Koutio
1er prix ex-aequo

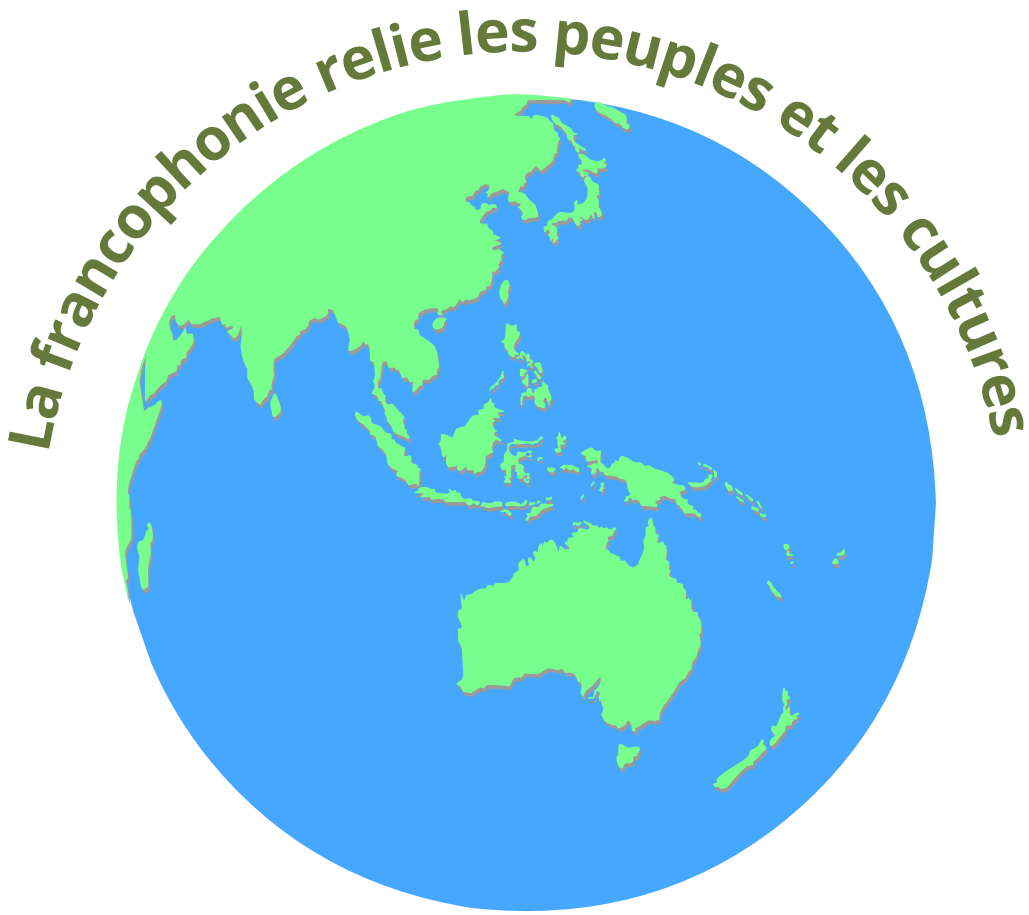
L'île d'Axel, parTina Milie, Copa Sailuegeje, Medriko Toma et Issamatro Itönë, 4°A et 5°A, collège de Hnathalo, Lifou
2ème prix ex-aequo

Une apparition sur le sable, par des élèves des classe de 404 de 2024, collège de Normandie

L'amitié inter-espèce, par Myane Boucko et Laura Capoa élèves en 5ème, collège Shea Tiaou, Ouvéa

Le murmure des ancêtres, classe 5ème2, collège Païa Kaléone, Hienghène - Prix coup de coeur ex-aequo

La quête des gardiens du Vent et de la Terre, par des élèves de la classe 5ème D, collège Raymond Vauthier, Poindimié



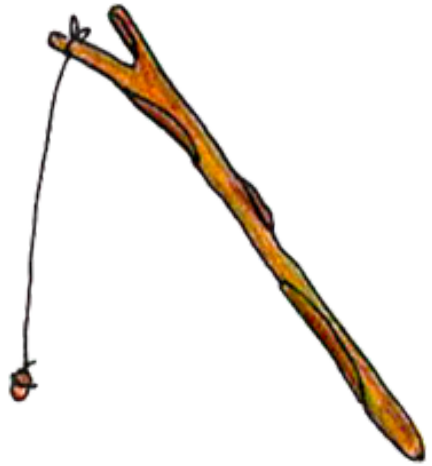
LE CONTE DE JOSHUA ZIPAULUSSION

Ecrit et illustré par Belle Williamson

Alliance Française Sunshine Coast,

AUSTRALIE

Dans une palmeraie enchantée, où les nuages forment une canopée et où les criquets jouent au cricket dans l'herbe haute, il y a un grand arbre et dans cet arbre il y a une grenouille mais, pas une grenouille ordinaire, c'est une grenouille bien habillée, aventureuse, qui parle et qui s'appelle Monsieur Joshua Zipaulussion. Joshua adore manger du poisson et pêcher avec sa canne à pêche, qu'il a fabriquée avec la crinière empruntée à un cheval, un morceau de bois de barrage de castors et un gland comme flotteur.



Il adore jouer à un jeu qui s'appelle "l'emprunt temporaire", plus connu sous le nom de "vol".
Il rend les objets seulement dans deux cas : quand la personne s'en rend compte ou quand il y a une grosse récompense à la clé.
Autrement, joshua n'aime pas rendre ses trésors.
Un jour, joshua fouille dans son garde-manger pour chercher quelque chose à se mettre sous la dent :
"Je dois encore aller pêcher", ronchonne-t-il.
En chemin, il réalise tout à coup qu'il a oublié sa canne à pêche et ses bottes (ou plutôt celles de Mackentosh) et rebrousse donc chemin en sautant. De retour chez lui, il glane tout son matériel de pêche en fouillant hystériquement dans sa boîte à pêche (la cinquième de cette année) : "Je n'ai pas besoin de ça, ni de ça…. hmm c'est quoi ça ? Et ça, ça vient d'où ?" dit-il en lançant les affaires de pêche, en excellent état, par la fenêtre, manquant de justesse Badger, un blaireau, qui marchait sur la route.



"Je n'ai pas le temps de vendre cette camelote sur Facebook Marketplace juste pour deux ou trois sous." s'exclame-t-il. "Voilà, ma boîte est mieux rangée maintenant", dit-il très impressionné par son efficacité. "Je suis prêt à aller au lac". Il tire sur son imperméable et passe la porte d'entrée en sifflant une mélodie entraînante.

Joshua était devenu un expert pour ouvrir et fermer rapidement sa porte pour empêcher les grosses mouches, qui affluent en masse autour de la poubelle débordante, d'entrer dans sa cabane. L'accumulation de l'horrible bourdonnement combiné à l'odeur nauséabonde de la moisissure et les restes envahis par une armée d'asticots était un enfer.

Il s'arrête de siffler un instant pour échanger discrètement, sans aucune hésitation, la poubelle avec celle de son voisin ;
Newt, le lézard. "Ça ….c'est fait !" dit-il en se frottant les mains. "Je rechangerai quand les éboueurs seront passés. Il ne se rendra compte de rien". Il recommence à siffler et reprend enfin la route.





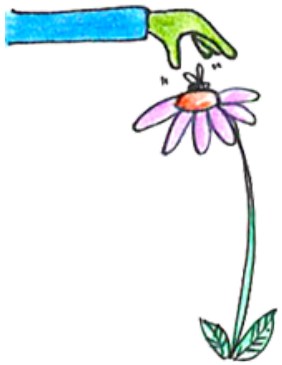
Arrivé au lac, il retrouve le bateau de son voisin qu'il avait caché dans les roseaux la semaine précédente. Vous vous demandez probablement pourquoi il n'utilise pas son propre bateau ? Et bien, parce qu'il n'en a tout simplement pas. C'est pourquoi il utilise le bateau de son voisin. Excepté la fois où son voisin était hystérique à cause de la disparition de son bateau, il n'avait pas l'air de s'en soucier.
Joshua saute dans le bateau et s'élance "C'est parti mon kik…". Il s'interrompt en voyant le lézard qui se tenait à un mètre devant lui.

-"Oh monsieur Newt, mon voisin préféré, j'ai trouvé votre bateau. Je ne sais pas comment il est arrivé ici. Et je ne sais pas pourquoi il y a les initiales "JZ" dessus, je n'y suis pour rien… Quelqu'un essaie de me faire porter le chapeau, ou plutôt le bateau, hahaha" dit Joshua en riant nerveusement. C'est peut-être ce blaireau de Badger."
-"Ah mon bateau, mon cher bateau ! Oh la la ! je trouverai la personne qui t'a enlevé, dit le lézard en parlant à son bateau.
Je trouverai la personne qui a fait ça, je te le promets ! Elle regrettera d'être venu au monde et je lui donnerai une bonne raclée.



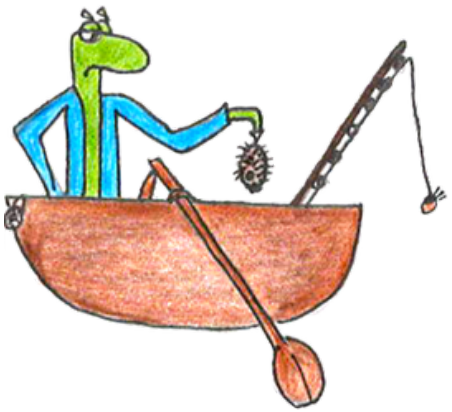
Joshua commence à se sentir très gêné :
-"Oui, tu… tu as raison !" dit-il en bégayant et reculant lentement.
Le lézard parti, Joshua s'exclame :
"Quelle poisse ! "

Il marche en quête d'un nouveau bateau puis il s'arrête net et s'exclame : "Crickey, j'ai laissé la montre de Badger sur le bateau… oups." Il n'y a aucune compassion dans ce petit "oups".
"En parlant de Badger, où garde-t-il son bateau ?". Après l'avoir cherché pendant plusieurs minutes, Joshua trouve la barque du blaireau.
"Je connais un bon endroit pour attraper des vairons, dit-il, et si j'en attrape plus de cinq, j'invite mes amis… peut-être la tortue qui mange seulement de la salade et la chauve-souris qui mange seulement des fruits." Sans attendre une minute, de peur que Badger revienne bientôt, Joshua saute dans la barque et s'apprête à allumer le moteur quand il réalise qu'il n'y en a pas. "Oú est ce fichu moteur ?!". Il voit alors une rame et comprend que Badger préfère l'huile de coude à l'huile de moteur. "Quel vieux jeu d'écolo ce blaireau ! Bon, heureusement que j'ai les coudes graisseux" dit-il en commençant à pagayer rapidement vers son lieu secret.



En attendant que les poissons mordent, Joshua attrape une abeille qui était sur le point de butiner.
“Miam, c’est mon goûter préféré” s’exclame-t-il en léchant sa patte. Il voit alors un homme débrousser :
-“Et après ils disent que c’est de notre faute si les abeilles sont en voie d'extinction… pfff c’est ouf !” dit l’homme.
-Moi au moins je ne détruis pas l'environnement !” ,
dit Joshua d’un air offensé, en larguant au même moment la glacière en plastique très chère de Badger par-dessus bord pour faire plus de place sur le bateau. Tout à coup, quelque chose tire sur la ligne de pêche.
“Un poisson ! Un poisson !” s’exclame en sautant de haut en bas, manquant de faire chavirer la barque. Il mouline alors la ligne et y trouve au bout de l’hameçon un poisson ballon avec toutes ses épines qui pointent dans tous les sens!

-“Peux-tu s’il te plaît arrêter de faire comme si j’allais te manger ?!” dit Joshua en suçant son doigt qui saignait. “Pourquoi les poissons ballons tirent-ils toujours des conclusions hâtives ? Faire mal à un animal innocent comme moi. Bon débarras c’est tout ce que j’ai à dire !” dit Joshua en se tournant et en commençant à pagayer.
-“Innocent, vous dites ? Les animaux innocents volent-ils des barques ?” lance le poisson ballon.
-Quoi ? Voler une barque, moi ?? Non ! Non ! Non ! Je l’utilise juste parce qu’elle n’a pas l’air sûre et je ne veux pas que quelqu'un se blesse alors ne me jugez pas !
-Hum… alors pourquoi y a-t-il un cadenas sur la barque ?
-Quel cadenas ? Je ne vois aucun cadenas !
-C’est sur le côté gauche du bateau”. -“Non, je ne vois rien,” dit Joshua qui regarde uniquement le côté droit de la barque.
-“Désolé Monsieur le poisson ballon, vous vous trompez ! Bonne journée” s’exclame Joshua et murmure d’une petite voix : “Sale vermine ! M’accuser de voler la barque alors que je ne fais que l’emprunter…”.



Joshua était tellement en colère qu'il ne voit pas l'énorme truite qui se faufile derrière la barque. Il n'a pas le temps de finir son insulte que PLOUF, il se fait happer par la truite. "À l'aide !! Lâche-moi sale brute. Si tu me manges, je reviendrai te hanter pour le reste de tes jours. Et je…"
Les menaces de Joshua se transforme en "BLUB blup bluup blluuup" quand la truite plonge sous l'eau avec Joshua toujours dans sa bouche. À la grande surprise de la truite, les "BLUP BLUP BLUP" continuent. Ce pleurnicheur de Joshua est très agaçant et son manteau a un goût de moisi. Le gros poisson n'en pouvant plus, recrache Joshua et disparaît dans les eaux profondes. Joshua nage vers le rivage tout en criant "Voilà, crains-moi gros balourd !".



Joshua rentre chez lui en laissant derrière lui la barque de Badger, le panier en osier du lapin, les bottes en caoutchouc de Monsieur Louis, le manteau du lézard, la canne à pêche de fortune faite à partir d'un barrage de castors, la ligne faite en crinière de cheval et le flotteur volé à une famille d'écureuils. Monsieur Joshua Zipaulussion ne se soucie pas un instant de tout le matériel qu'il a laissé dans la rivière.

Quand il arrive chez lui, il voit une brochure sur laquelle il lit : "Le plastique tue ! Les maisons d'animaux sont en train d'être détruites. Protégez l'environnement en recyclant aujourd'hui !". Joshua fixe la brochure et soupire :
"Ouf, je suis content de ne pas être concerné".

En rentrant dans sa cuisine, il crie "AAAAAAAAHHHHHHHHH". Pendant son aventure à la rivière, son aspirateur avait explosé, faisant tomber son frigo qui a entraîné sur son passage la poubelle.
Sa maison était remplie de déchets et de plastiques au sol.
Après cette vision d'horreur, Joshua court dehors et crie : "Écoutez-moi tout le monde, je sais que ce que raconte la brochure a l'air d'une blague mais croyez-moi, tout est vrai, la pollution existe !!"
Les voisins autour de lui chuchotent : "Soit il est devenu fou ou bien il est devenu conséconscient."
Mais sans aucun doute, ils sont tous d'accord pour la première option : la grenouille Joshua Zipaulussion a bien perdu la tête.



LES REMEDES INATTENDUS DE LA NATURE

Ecrit par Annette Brown

Alliance Française de la Sunshine Coast

AUSTRALIE

Est-ce qu'une mauvaise herbe peut être utile ? se demandait Sarah en se grattant les mains qui la démangeaient.

C'était un magnifique après-midi d'été quand elle s'est rendue au ruisseau à la recherche de grenouilles. Elle adorait le biome du ruisseau.

Elle n'avait pas remarqué des orties poussant dans l'ombre sous la canopée d'un grand arbre, parce qu'elle avait été distraite par des fleurs sauvages butinées par des abeilles.

S'accrochant à de basses branches, elle est descendue au bord de l'eau. Elle a débroussé un peu de terrain et ses mains ont effleuré des feuilles camouflées de couleur vert sombre et couvertes de petits poils qui piquaient.

Se gratter aggrave les démangeaisons - bientôt, ses mains ont commencé à saigner. Sarah a fait une grimace et est retournée vers la maison.

Elle s'est souvenue que frotter des feuilles de menthe ou de persil pourrait calmer. Il y en avait dans le jardin de la cuisine de sa maman.

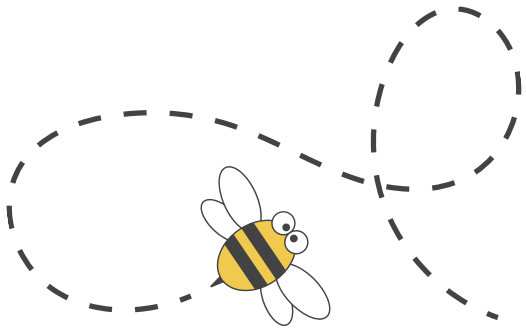
Hourra ! Quel soulagement !

Sarah, à la personnalité solaire, aimait être en plein air, et surtout marcher après l'école dans la boue le long du ruisseau pour voir ce qui avait changé depuis la veille.

Sa maman n'était pas ravie avec les piles de linge boueux, mais elle préférait ça à voir Sarah pendue à un écran. « un tee-shirt sale, c'est mieux qu'un manque d'imagination ! » elle a dit.

Dans la maison, frottant ses mains avec de la menthe écrasée, Sarah repensait aux orties. Une plante aussi horrible pouvait-elle être utile ?

Elle s'est souvenue avoir lu que les orties étaient utilisées en médecine traditionnelle pour leurs propriétés anti-inflammatoires et que les racines des orties contenaient des ingrédients régulant activement la production d'huile dans les cheveux, en faisant un excellent tonic pour le cuir chevelu. Un shampoing aux orties. L'idée avait du potentiel.



Les orties poussaient abondamment à l'ombre près du ruisseau. C'était donc une ressource pérenne et durable.
Peut-être pourrait-elle créer un produit utile à base de cette mauvaise herbe, qui n'utiliserait aucun dérivé chimique et qui pourrait être meilleur pour la santé de ses cheveux. « Je vais essayer de faire du shampoing », elle a déclaré à sa mère ce soir-là.
« J'essaierai sur les cheveux longs de ma sœur Monique ! » elle a dit.
Sa mère a levé un sourcil et elle a répondu. « Tu vas avoir besoin d'une recette, de l'équipement adapté, une paire de gants pour la récolte et ensuite, tu vas devoir le tester. Ce n'est pas un jeu : il faut mélanger des huiles chaudes, combiner les composants dans un mixeur pour créer la réaction chimique nécessaire à la fabrication du shampoing, puis couler le mélange dans des moules. Tu es sûre que tu vas être capable de faire tout ça ?Le shampoing n'est pas cher au supermarché. Personne ne fait son propre shampoing de nos jours ».

Sarah a répondu, « peut-être pas, mais je pense que les produits chimiques (tels que les sulfates, le paraben, le silicone, les conservateurs, la fragrance et la couleur) dans le shampoing acheté au magasin est mauvais pour nous et mauvais la planète ».

Sa mère a soupiré. « Bien, si tu es sérieuse, je propose que tu commences avec quelque chose de plus simple. Le thé d'orties est fantastique pour les douleurs dans les articulations et les allergies. Et c'est beaucoup plus simple à faire ».

Mais Sarah voulait faire une experience. « J'ai 14 ans et je suis adulte, je ne vais donc pas considérer cela comme un jeu », elle a déclaré.

Plus tard dans la semaine, elle a partagé son idée avec sa sœur Monique, qui était enthousiaste et qui lui a dit : « Tu devrais essayer de fabriquer une barre de shampoing au lieu du liquide. Le shampoing liquide est seulement devenu populaire dans les cent dernières années. Les barres utilisent moins de produits chimiques et sont plus faciles à fabriquer ».
Encouragée, Sarah a emprunté un livre de la bibliothèque et elle a trouvé une recette pour que les débutants fabriquent des barres de shampoing.
Les ingrédients de base sont simples : quelques huiles comme l'huile de coco (pour les bulles), de l'huile de ricin (pour la mousse), de l'huile d'olive et de l'huile d'aloe vera (pour l'hydratation), du beurre de karité (pour une texture crémeuse), et un peu de soude caustique pour la réaction chimique.

Ensuite, est venu le temps de la « chasse » aux orties. Sarah a mis des gants et elle est descendue vers le ruisseau, débroussant et glanant avec soin les feuilles d'orties sous la canopée. Elle avançait avec confiance pour éviter de se faire piquer. Cette fois, elle avait un plan !

De retour dans la cuisine, elle a préparé le thé en marinant des feuilles d'orties séchées dans de l'eau bouillante, puis en enlevant les feuilles. Elle avait lu que les racines d'ortie étaient idéales pour le soin du cuir chevelu mais elle a décidé de respecter la recette et de n'utiliser que les feuilles pour l'instant. Elle pourrait expérimenter avec les racines plus tard !

Elle a pesé et fait fondre les huiles dans un grand bol en acier inoxydable. Lorsque tout était à la bonne température, elle a soigneusement combiné la soude caustique avec la tisane d'ortie refroidie et a ajouté les huiles. Elle a agité lentement le mélange puis l'a versé dans des moules. Elle a laissé l'empreinte de son pouce sur chaque barre de shampoing.

Les barres avaient besoin de sécher pendant un mois. Un mois entier ! Sarah n'avait pas envisagé que le processus prenne autant de temps - ou soit si compliqué.Pendant un certain temps, elle a même douté d'elle. Est-ce que cela vaudrait la peine ?

Lorsque les barres étaient enfin prêtes, elles avaient l'air de contenir des grumeaux. Et elles étaient de couleur marron. Pas belles ! Moches ! Mais les barres sentaient bon – une odeur de terre fraîche, avec un soupçon de menthe - et elles étaient lisses et douces au toucher.

Sarah a appelé ses cobayes ! « Il est temps d'essayer mon nouveau shampoing », elle a annoncé à sa maman et à Monique. Sa maman a regardé les barres avec scepticisme. « Ça a l'air ….rustique. » Monique a souri et a plaisanté « c'est le code pour ça sent mauvais, oui ? »

Elles ont mouillé leurs mains avec de l'eau et du shampoing et elles ont couvert leurs cheveux avec le shampoing. Le shampoing n'a pas fait autant de mousse que prévu mais il s'est rincé facilement.

« Eh bien », a dit Monique, en enveloppant ses cheveux dans une serviette, « en fait, c'est fantastique » ! Elle s'est tournée vers sa maman. « Qu'en penses-tu » ?

Sa maman a passé ses doigts dans ses cheveux mouillés. « J'admets que ce n'est pas mal. C'est plus souple que je ne le pensais. Ça sent bon aussi. Tu as peut-être découvert quelque chose, Sarah! ».



Sarah était ravie.
Le shampoing n'a pas résolu tous les problèmes du monde. Le shampoing n'a duré que quatre semaines conservé au réfrigérateur, et le temps de préparation était long.
Mais il a l'avantage de réduire les déchets plastiques et les produits chimiques dans les cours d'eau, par comparaison avec le shampoing commercial. De plus, on n'a plus besoin de bouteilles en plastique!

Cerise sur le gâteau - cela a changé la façon dont sa famille considérait les orties - non pas comme des mauvaises herbes, mais comme quelque chose d'utile.

Sa maman, initialement sceptique, est devenue son meilleur soutien. « C'est beaucoup de travail », a-t-elle dit un soir, « et je suis si fière de toi : tu es déterminée et tu n'as jamais abandonné ».

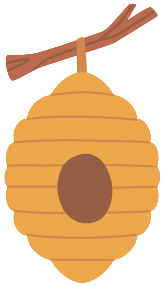
Sarah avait fait le choix conscient d'utiliser des remèdes naturels, même quand ils étaient sales à préparer et un peu problématiques à trouver.

Maintenant, elle n'avait plus besoin de shampoing commercial aux ingrédients mystérieux ! Elle pourrait fabriquer quelque chose d'utile. Les barres de shampoing nettoyaient bien les cheveux et étaient respectueuses de l'environnement. Sarah était très conséconsciente !!!

> *Les orties, elle a décidé, ne sont pas de simples mauvaises herbes. Elles sont sauvages et vivantes. Et merveilleuses !!!!*

DES ABEILLES ET DES HOMMES

LE JARDIN SECRET RETROUVE



Ecrit par les étudiant.e.s de l'université des Ryukyu - Okinawa

JAPON

Episode 1

« Richesse, Renommée et Force, voilà tout ce que le monde veut ici-bas », comme Gold Roger l'a dit, « Il y a de nombreux trésors dans l'océan Pacifique ». James Cook a entendu ces mots quand il était enfant, alors que sa curiosité pour la mer s'éveillait. Quand il a le temps, il va au port observer les bateaux de pêche et les navires commerciaux qui partent pour Londres. Il écoute aussi des conversations de pêcheurs et de marchands sur les pays étrangers. Ces histoires, fascinantes, ont suscité son désir pour ces terres inconnues.

A 27 ans, il s'engage dans le Corps des Marines pour faire de la voile, puis il passe l'examen pour devenir navigateur au grade d'officier. Il reçoit aussitôt l'ordre du roi d'Angleterre de rechercher des trésors et de partir vers l'océan Pacifique.

Il était appelé "Capitaine Cook" par ses subordonnés.

Sa flotte a d'abord voyagé vers le Nouveau Monde, puis vers l'océan Pacifique.

Alors qu' il naviguait, son équipage a aperçu l'île aujourd'hui appelée « Nouvelle-Calédonie » le matin du dimanche 4 Septembre 1774. Son équipage et lui-même n'avaient pas vu la terre depuis longtemps. La vue du sable doré et des palmiers verdoyants les a aussitôt émerveillés.

Episode 2

Le capitaine Cook jeta l'ancre de son navire. La plage de sable blanc brillait, et la palmeraie s'étendait au loin. Cook regarda cette forêt dense et tropicale. Il était impatient de découvrir ce nouveau monde. Soudain, un garçon s'approcha en pirogue.

Il monta à bord du navire de Cook avec des yeux curieux, mais il semblait se méfier un peu. Cook fit alors un salut en inclinant son chapeau devant le garçon. Le garçon dit que son nom était "Heebai ". Cook se présenta. En voyant son expression calme, le visage de Heebai s'éclaira. Heebai fit alors signe à Cook de descendre du navire, voulant le guider sur l'île.

En marchant dans la forêt, un village animé apparut avec des maisons rondes construites en bois et en paille. Les enfants couraient partout avec énergie et les adultes transportaient de la nourriture. Au bout d'un moment, les villageois remarquèrent Cook, et un murmure se répandit dans le village. À cause de la peau et des vêtements de Cook qui étaient complètement différents des leurs, les visages des villageois montrèrent étonnement et confusion. Mais lorsque Cook sourit doucement, s'inclinant pour saluer, son attitude bienveillante apaisa peu à peu les visages des villageois.

Episode 3

En arrivant au centre du village, Cook rencontra son chef, Téà Buumêê. Cook offrit alors plusieurs présents à Téà Buumêê, dont une médaille commémorative en alliage cuivreux. Le cadeau, inhabituel, surprit les villageois.

Ceux-ci exprimèrent leur gratitude en organisant cette nuit-là un banquet. On y a servit un bougna. C'est un plat cuit à la vapeur enveloppé dans de grandes feuilles de palmier. Cook le goûta et fut surpris de voir à quel point c'était délicieux. Ensuite, il but la boisson à la noix de coco et se senti d'humeur heureuse.

Pendant que Cook savourait son repas, les enfants se rassemblèrent autour de lui. Cook expliqua aux enfants le jeu d'"Onigokko", ou attrappe-diable, une sorte de cache-cache japonais. Cook avait appris ce jeu par un Japonais rencontré par hasard pendant sa longue navigation dans le Pacifique. C'est un jeu dans lequel on fuit un démon choisi parmi les joueurs. Les enfants comprirent facilement le jeu, et jouèrent aussitôt avec entrain.

Ils continuèrent à jouer jusqu'à minuit.

« Jouons encore demain ! », dit un enfant enthousiaste, avant d'aller dormir.



Episode 4

Le lendemain matin, les enfants se tinrent à l'écart du village pour jouer à « Onigokko ». En écartant les herbes et en traversant le bois, ils se dirigèrent vers une vaste prairie, impatients de jouer à « Onigokko ». Enfin, la partie commença. Chacun courait, riait et se laissait emporter par le jeu.

Mais pendant ce temps, Heia, une petite fille de 11 ans, s' aperçut que sa plus jeune sœur Etini avait disparu. Elle cria son nom, mais personne n'a répondit. Soudain, elle fut abasourdie de voir son ami, Heebai, aspiré entre deux palmiers.

Elle se mit alors à crier : « Heebai a été aspiré entre les palmiers ! Il a disparu ! Écoutez-moi ! Écoutez-moi ! »

Pourtant personne ne prêta attention à ses appels. C'est alors qu'elle s'aperçut que les palmiers, éparses il y a un instant, étaient devenus nombreux, s'approchant en bruissant.

Alors les autres enfants commencèrent à comprendre la situation, malgré la surprise de voir les palmiers marcher vers eux !

A ce moment-là, une nuée d'abeilles apparut bruyammant d'entre les palmiers.

Les enfants coururent dans tous les sens, mais finalement, ils furent aménés au fond de la palmeraie, entourés par des insectes.

Episode 5

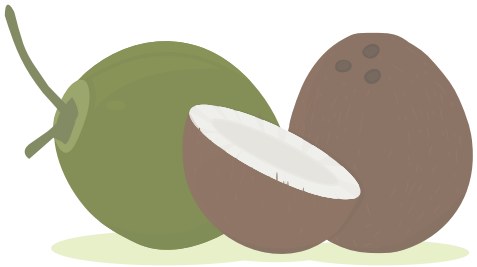
Sur la place du village, les gens se rassemblèrent et discutèrent de la disparition des enfants. Les villageois semblaient désormais méfiants à l'égard de Cook, apparu dans ce mystérieux vaisseau.

Contrairement à la nuit dernière, les villageois avaient un air légèrement tendu. Les villageois demandèrent à Cook : « Nos enfants ont dit qu'ils allaient jouer au jeu que tu leur as appris, "Onigokko", puis ils ont disparu ! C'est toi qui a dû les prendre avec ton équipage ! Rends-les-nous ».

Cook répondit confus : « Je leur ai seulement appris à jouer, je ne sais rien de plus ! » puis il ajouta : « laissez-moi vous aider à retrouver vos enfants. »

Les villageois lui répondirent : « Nous ne te croyons pas. Nous te démasquerons. » Cook rétorqu : « Je n'ai certainement pas fait cela. Laissez-moi vous aider. » Les villageois dirent : « Fais comme tu veux. »

Cook et les villageois se dirigèrent alors vers la forêt sombre, à l'écart de la lumière solaire intense, pour retrouver les enfants.



Episode 6

Cook et les villageois coopérèent et cherchèrent vainement les enfants pendant des heures.

Soudain, ils glanèrent un indice en trouvant enfin des empreintes de pas. Ils les suivirent jusqu'à un endroit avec des herbes hautes dégagées sur les côtés. Ils étaient certains que les enfants étaient proches et commencèrent à débrousser de plus belle la végétation pour se tailler un chemin.

Au fur et à mesure qu'ils avancent, ils trouvèrent les enfants. Quel soulagement ! Ils les appellèrent d'abord par leurs noms très fort. Mais les enfants ne réagirent pas à leurs voix et agirent bizarrement. Cook et les villageois regardèrent attentivement : on aurait dit que les enfants butinaient les fleurs à la place des abeilles avec leurs mains.

Mais il semblait aussi que les enfants s'amusaient à faire ce travail !

Cook et les villageois virent aussi plusieurs enfants qui buvaient du délicieux jus de noix de coco en faisant une pause sous les palmiers. Les villageois furent rassurés que les enfants n'aient pas l'air de souffrir. Ils tentèrent de s'approcher mais la palmeraie commençat à bouger et les palmiers se mirent entre Cook, les villageois et les enfants, comme un mur vivant, tandis que les abeilles entouraient les enfants en bourdonnant dangereusement.

Episode 7

Le capitaine Cook proposa d'attaquer avec des canons et des fusils, mais les insulaires s'y opposèrent.
Cook fut étonné, mais ils répondire,t que, si on attaquait avec canons et fusils, les enfants pourraient être blessés, et la nature insulaire pourrait être détruite.
Le chef proposa de négocier avec les abeilles et les palmiers. Cook accompagna le chef Téà Buumêê , qui dit : « Délivrez les enfants, on vous donnera ce que vous voulez. » Alors, la reine des abeilles déclara : « Laissez-moi expliquer les choses, ô villageois !
Comme les humains utilisent trop les ressources des îles, notre lieu de vie disparaît peu à peu ».
Puis le chef des palmiers ajouta :
« On a donc enlevé les enfants pour qu'ils édifient notre nouveau jardin secret. Nous vous les aurions délivrés et renvoyés au village ensuite ! »
Téà Buumêê demanda alors : « Si nous promettons de respecter votre environnement, délivrerez-vous les enfants ? »
« Qu'il en soit ainsi ! », déclara la reine des abeilles, et les enfants furent libérés, les insulaires furent rassurés de revoir leurs enfants vivants, et la joie s'empara de tout le monde.
Tous se retrouvèrent autour d'un festin au village, avec un don de miel des abeilles et des noix de coco des palmiers.
Les hommes se réconcilièrent avec la nature.

Cook s'en est allé plusieurs semaines plus tard, rapportant avec lui la sagesse des insulaires du Pacifique auprès de son roi, et les villageois s'en sont retournés à leur quiétude. Depuis, ils défendent la nature autour d'eux et coexistent avec elle, pour la paix dans l' île.

Auteurs / Autrices :
GOTÔ Kaito
NOBUHARA Haruhito
SUGIMURA Yuki
TERHUNE Alicia
TAKAYANAGI Chiyoka
TOWATA Hina
UEZATO Rise

L'EAU AUTREMENT

Ecrit par Ake Derrick

VANUATU

Il nageait à travers le bassin, sans peur, le souffle court. Autour de lui, les cris se rapprochaient, plus vite que la ligne bleue au fond du bassin. Sa ligne. Son monde. Chaque mouvement était chronométré dans sa chair.

Il n'y avait plus de place pour l'erreur.

Pas ici. Pas aujourd'hui. Pas aux Jeux Olympiques.

Il nageait avec la rage d'un homme traçant sa route dans une forêt hostile. Débroussant la surface de l'eau à chaque battement de bras, taillant le silence à la force des épaules. Ses lunettes collaient à ses yeux, le bonnet pressait ses tempes, mais son esprit vivant et libre, butinait. Tel une abeille survolant une mer de fleurs.

Il allait trop vite. Trop fort. A la sortie du dernier virage, quelque chose céda. Une douleur fulgurante déchira son épaule gauche, comme une lame surgie de l'intérieur, son bras s'arrêta raide. Pendant une seconde, il essaya de continuer, une main battant l'eau. Mais l'équilibre bascula. Il perdit la ligne, puis le souffle. Puis le contrôle.

Il s'enfonça lentement. Le bassin devenait sourd. Le monde, lointain. Devant l'océan souillé, un esprit vivant et conséconscient revint en lui.

Ce fut un autre nageur qui le tira hors de l'eau. Les mois et les années passèrent. Le jeune homme tomba dans l'oubli. Son nom ne figurait plus dans les classements. Les journaux parlèrent d'un incident tragique.

D'autres visages remplacèrent le sien.

De nouveaux champions. De nouveaux espoirs.

Lui, il réapprit à bouger son bras. A respirer sans colère. A marcher sans empreinte dans une ville qui ne le reconnaissait plus.

Devant les journaux l'ex-athlète, devenu célèbre activiste écologique, spécialiste des eaux maritimes et terrestres, témoigna : "Je ne nage plus pour les médailles. J'ai passé des années à poursuivre des chronos, à me battre contre le temps, contre les autres et moi-même. Puis j'ai chuté. Une épaule brisée, une carrière envolée, un nom oublié. Mais c'est dans ce silence-là que j'ai enfin entendu quelque chose de plus profond. J'ai repris la mer.

Pas pour la vaincre, mais pour l'écouter. J'ai nagé dans des rivières asséchées d'Afrique, sous les glaces fondantes du Groenland, au milieu des iles du Pacifique menacées par la monte des eaux. J'ai vu ce que les podiums ne montrent pas : l'eau qui manque, l'eau qui déborde, l'eau non protégée. Aujourd'hui je témoigne.

Je nage encore parfois, pour montrer ce qu'on ne veut pas voir. Mon corps porte les cicatrices de mon ancienne vie. Mon cœur, lui nage pour l'autre. Je n'ai plus de record. Mais j'ai un combat.

Et croyez-moi : celui-ci, je compte bien le gagner.

L'AVENTURE DE LÉO ET LA FORET MAGIQUE

Ecrit par Albertine Nimisa

VANUATU

Dans un petit village paisible très très lointain, vivait des manbushs, qui, tous les jours, cherchaient de quoi manger, sans connaitre le monde moderne.

Ainsi, ils faisaient de la chasse aux roussettes toutes les nuits pour le repas du soir sans savoir aussi qu'il y avait là près de leur village une forêt enchantée.

Un matin, un garçon nommé Léo, qui rêvait d'aventures découvrit cette forêt cachée derrière une palmeraie qui resemblait à un paradis terrestre.

Curieux, il s'y aventura et rencontra une vieille tortue sage nommée Tessa. Tessa lui expliqua que la forêt était un biome unique abritant une canopée dense où les arbres géants se touchaient presque.

"Récemment, la chaleur du soleil était devenu trop forte, et les abeilles avaient du mal à butiner, menaçant l'équilibre de la forêt. Cela s'était passé parce que dans les autres regions, dans le monde moderne, les gens faisaient trop de pollution en produisant des gaz à effets de serre dans l'air. Cela affecte le climat.

Et, l'endroit qui subit plus l'effet ou les consequences de la pollution est votre village rempli de personnes innocentes qui croient qu'ils existent dans le monde ainsi que notre milieu cette forêt enchantée.", dit-elle.

Cet évènement rend Léo triste. Léo n'aimait pas voir ces espèces souffre de tel problème.

Léo décida donc d'aider Tessa à sauver ces animaux. Avec elle, ils commencèrent à débroussailler les zones envahies par des plantes nuisibles et ils plantèrent des fleurs pour attirer les abeilles.

Ils installèrent aussi des panneaux solaires pour fournir de l'énergie aux habitants du village.

Grâce à leurs efforts, la forêt retrouva sa beauté, les abeilles purent butiner, et le vivant prospéra.

Le lendemain, Léo et ses amis du village repartirent dans la forêt et plantèrent differentes graines de plantes et ils jouèrent dans la forêt car elle était belle à voir avec toutes ces fleurs.

Léo apprit que, même petit, on pouvait faire une grande difference pour notre planète.

LES TRACES DES DEMAIN

Ecrit par Alex Meltesalet



VANUATU

Chaque matin, Marie marche dans la forêt tropicale qui borde son village. Ses pas foulent le sol humide, encore couvert de la rosée de la nuit. Elle écoute le chant matinal des oiseaux, sent l'odeur puissante de la mousse et des feuilles décomposées, voit les rayons solaires percer la canopée, dessinant des taches dorées sur le chemin.

Elle touche l'écorce des arbres anciens, comme si elle cherchait à comprendre leur mémoire.

Parfois, elle goûte une baie sauvage, rouge et sucrée, offerte par le cœur de la forêt. Marie n'est pas une promeneuse ordinaire. Elle est botaniste et rêve d'un monde où l'homme respecte le vivant, où chaque pas laisse une empreinte douce, utile, bienveillante.

Son projet est simple : cartographier les zones encore vierges de la forêt, y créer des sentiers écologiques, guider les enfants du village vers une conscience nouvelle.

Un matin, en explorant une zone inexplorée, elle tombe sur une clairière envahie par des ronces épaisses. Elle décide alors de débroussailler avec précaution. Chaque coup de machette révèle une surprise : un sol riche, des racines profondes, une source claire cachée sous la végétation. Alors qu'elle défriche, elle entend le bourdonnement des insectes, sent l'humidité monter du sol, voit un oiseau rare se poser sur une branche.

Ce lieu vit, il respire, il l'appelle.

Elle comprend soudain que cette clairière est parfaite pour créer une micro-réserve naturelle.

Non pas pour l'homme, mais pour le vivant lui-même.

Elle trace alors, avec soin, un chemin discret comme un terrain de jeux de cercle autour de la source, plante des espèces locales, installe des capteurs solaires pour alimenter de petites balises éducatives. Chaque geste compte, chaque action respecte l'équilibre.

Des mois plus tard, des enfants du village viennent avec elle. Ils écoutent, émerveillés, les sons de la forêt, sentent les fleurs qu'ils ne connaissaient pas, regardent les papillons danser sous la lumière solaire qui filtre à travers la canopée. Ils touchent les feuilles, goûtent des fruits qu'ils n'ont jamais vus.

Marie les observe en silence. Marc, le plus âgé de tous, s'approche tranquillement vers Marie en disant :

« quel endroit magnifique avec ces belles fleurs et ces fruits sucrés ! ».

Marie la regarde avec joie et répond : « merci Marc, cet endroit compte beaucoup pour moi et je pense que c'est la même chose pour vous. Il est important Marc, de toujours penser à conserver les plantes plutôt que de débrousser ». Il tourne immédiatement le dos et rejoint les autres pour le reste de l'exploration. Elle sait que, ce qu'elle laisse, ce n'est pas un simple sentier. C'est une empreinte, une trace douce et lumineuse. Une trace pour un futur meilleur, enracinée dans le respect du vivant.

LA FORET INNOCENTE

Ecrit par Alpha Kalwas

VANUATU

Dans une forêt dense et luxuriante, où les rayons du soleil filtraient à peine à travers la canopée, une petite fille de 9 ans se promenait. Elle était fascinée par le monde vivant qui l'entourait, le bruissement des feuilles, les chants des oiseaux et les insectes qui butinaient de fleur en fleur. C'était un matin calme, idéal pour glaner des herbes et des fruits sauvages.

Sofia venait passer le weekend avec son père qui habite au milieu d'une forêt tropicale. Elle demanda à son père d'aller explorer les alentours et cueillir des fleurs.

« Papa, je peux aller cueillir des fleurs dehors, demanda Sofia à son père.

- Oui, mais ne t'éloigne pas trop de la propriété », répondit son père avec un sourire doux.

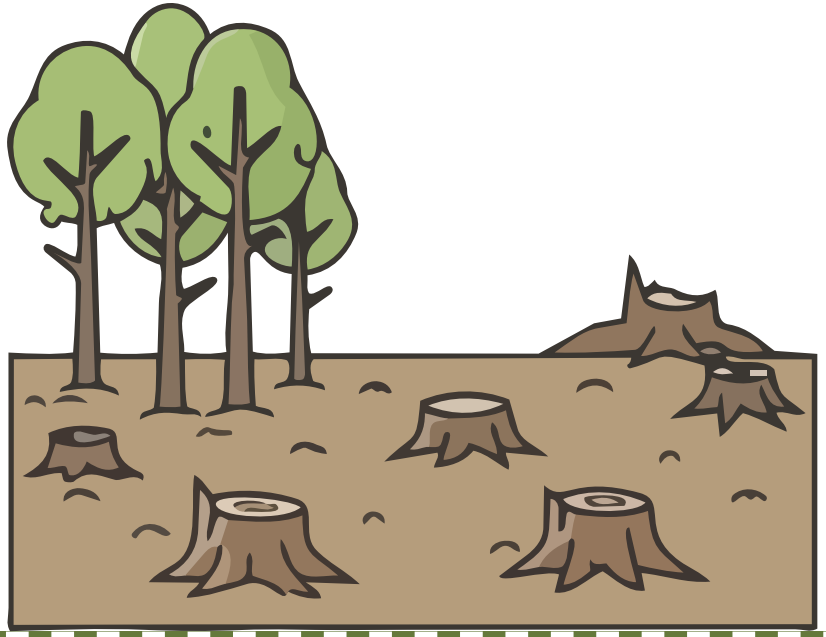
Elle s'aventura plus profondément, là où la végétation se faisait plus dense. Elle avait entendu parler de certaines plantes rares qu'on pourrait trouver dans cette forêt, mais elle ne savait pas que le chemin qu'elle empruntait était risqué. D'un coup, elle se retrouva dans une clairière ou la végétation avait été brusquement déboisée. Les arbres abattus jonchaient le sol et les machines au loin continuant à abattre les arbres.

Les arbres abattus jonchaient le sol et les machines au loin continuant à abattre les arbres.

Sofia sentit une douleur dans sa poitrine en voyant cette scène.

Ce lieu, jadis si vibrant, avait été réduit à néant.

Triste et désespéré, elle courue de toutes ses forces chez elle pour alerter son père. Une fois a la maison,elle se précipita dans le bureau de son père, contre tout attente affichée au mur une grande carte de cette forêt avec des tracteurs dispersés dans la moitié de la carte. Elle se rendit compte que le véritable coupable n'est personne d'autre que son père.



UNE RENCONTRE INOUBLIABLE

Ecrit par Anthonia Ala

VANUATU

Une petite fille habite dans une forêt très mystérieuse. Elle est dans la fleur de l'adolescence, avec cette grâce naturelle qui ne s'apprend pas.

Ses cheveux, courts et bouclés. Ses yeux, petits et lumineux, brillent d'une curiosité vive, comme deux éclats de ciel reflétant le monde avec émerveillement. Élodie aime passer sa journée dans un endroit qui ressemble à une cathédrale verte entourée de verdure. Elle aime se balader partout en suivant le rythme de la chanson des oiseaux. Elle commence à jouer au cache-cache toute seule dans la forêt. Avant de ramasser une feuille, elle se cache derrière son arbre et elle compte « 1,2,3 ».

« Coucou, te voilà ! ». Elle attrape la feuille, la colorie et la colle dans son cahier de dessin. Elle continue son jeu avec amour et joie. Les feuilles dansent en rythme avec le chant joyeux des oiseaux qui s'élancent de branche en branche, comme des musiciens d'un orchestre naturel. Cette ambiance envahit l'esprit curieux d'Elodie.

En se promenant, elle est happée par un endroit qui ressemble à une longue ligne de palmeraie, le vent souffle calmement avec un parfum très délicieux et divin.

Le calme s'installe autour d'elle comme une couverture douce et légère, enveloppant chaque souffle d'une paix profonde. Le silence n'est pas vide, mais occupé d'une présence tranquille, celle de la nature qui respire doucement. Les feuilles frémissent à peine, bercées par une brise délicate qui effleure la peau comme un tendre murmure, qui lui donne envie de toucher ce silence. Elle, parmi tous ces magnifiques qui bouleversent joyeusement son esprit, elle est époustouflée par un beau garçon qui se met debout tout droit. Son tronc est très brillant avec une peau très attirante, il se dresse avec une élégance royale, comme un gardien bienveillant de la forêt, son tronc est lisse et puissant, habillé d'une l'écorce aux tons chauds, mêlant le brun profond au doré doux, comme caressé par le soleil. Ses branches s'étirent gracieusement vers le ciel, dessinant une silhouette aérienne et légère. Ses feuilles, d'un vert éclatant, brillent comme des joyaux au moindre rayon de lumière, ondulant doucement sous la brise tiède. Elles murmurent une mélodie douce, comme un secret que l'arbre chuchote à ceux qui veulent bien écouter. Il semble vivant, vibrant d'une énergie douce et rassurante.

On ne peut s'empêcher de ressentir un lien profond avec lui, comme s'il portait en lui toute la magie et la beauté de la nature, Il s'appelle Lulu. Elle est attirée par la beauté de Lulu. Elle passe son temps avec Lulu, discute de leur faiblesses, problèmes et Lulu apprécie beaucoup la compagnie d'Élodie.

La vue au sommet de Lulu est très jolie avec une canopée attirante et splendide qu'elle admire tellement.
Il reste pour elle une empreinte formidable qui lie les deux par amour. Lulu a des valeurs économiques, sociales, écologiques, environnementales qui sont très précieuses aux yeux d'Élodie. Alors qu'elle admire cette beauté, des hélicoptères passent au-dessus de la canopée, Élodie se sent effrayée en entendant les bruits forts et étranges, puissants et continus.
Un grondement profond résonne sur la route.
Le moteur diesel grogne avec puissance, émettant un vrombissement sourd et parfois rauque, surtout lorsqu'il accélère ou monte une côte. On entend aussi le claquement régulier des pneus sur l'asphalte, mêlé au sifflement du vent qui s'engouffre dans la cabine. Elodie aperçoit un mouvement étrange qui la laisse muette.
Elle pleure, elle a mal au cœur car elle sait que ses derniers moments avec lulu sont arrivés.
Elle ne reverra plus son ami, la seule personne qu'elle admire, avec qui elle partageait ses faiblesses, ses problèmes, qu'elle allait voir pour trouver le calme dans sa vie.
Il part sans revenir, son espace est vide, détruit par la scie , ramassé et transporté par les camions.
Une action qui rend Élodie très furieuse, méchante et mécontente car leur conséconscience ne s'aligne pas avec les intentions d'Elodie.

Elle perd son ami préféré en raison de l'argent qui domine plus que la beauté et plus que les valeurs incarnées par Lulu.
Des années plus tard, en passant par beaucoup de procédure, Élodie devient une arboriste reconnue qui travaille avec des groupes qui luttent contre le changement climatique et créent des instruments derégulations pour mettre fin à la déforestation.

Le jour où une rencontre dans une forêt mystérieuse bouleversa sa vie.



LE DERNIER VOL DE AZU

Ecrit par Arnaud Virelala

VANUATU

Sous le ciel orage du soir, Azu volait au-dessous des palmeraies, ses ailes vibraient avec tendresse.
C'était la dernière abeille de son clan, la dernière à butiner les fleurs. Un monde qui avait oublié les saisons.
Autrefois, cette palmeraie regorgeait de vie.
Aujourd'hui, le silence dominait, perturbé seulement par le bourdement solitaire d'Azu.
Elle se posa sur une feuille, puis admira les enfants qui ramassaient des bouteilles pour conserver la beauté de la nature. Autour, le biome avait changé. Les arbres vivants s'inclinaient sous le vent frais et sous les rayons du soleil.
Le village voisin avait tenté de s'adapter, mais l'empreinte laissée par les autres générations d'excès, avaient transformé le parfum. Azu se posa sur une fleur fanée, sachant d'instinct que le pollen qu'elle glanait ce soir-là serait le dernier. Les autres abeilles avaient déjà récolté les autres pollens.
Même si les humains ont oublié comment vivre avec la nature, la nature protège, nourrit comme notre mère.
Et quelque part, abrite un dôme observant la scène d'une caméra. Il note le dernier vol d'Azu.
Un jour, il répètera cette histoire pour la planète.

LE SECRET DE LA MONTAGNE BLEUE



Ecrit par Aurélia Malnaim

La brume du matin enveloppait le petit village d'Alpino. Elena se tenait sur le pas de la porte, sac à dos vissé sur les épaules.
« Tu es sûre de vouloir partir seule ? demanda sa grand-mère inquiète.
-Oui, mamie, je dois découvrir ce qu'il y a au sommet de la montagne bleue. Ce n'est pas juste un endroit, c'est un biome entier, un monde vivant que personne n'a exploré depuis des générations. »
Sa grand-mère soupira. On racontait que la montagne abritait un trésor caché et qu'elle laissait une empreinte durable dans le cœur de ceux qui osaient s'y aventurer.
Le chemin était raide. Sous la canopée dense, Elena apercevait des abeilles sauvages en train de butiner des fleurs rares qu'elle n'avait jamais vues.
Ici, tout s'emblait vivant d'une manière étrange, presque magique.
Elena chantait, dansait et jouait en suivant le chemin :
« La Montagne respire… » murmura-t-elle.
Un grondement sourd la fit sursauter. Une avalanche ! Elle se refugia derrière un rocher, le cœur battant.

Arrivée au sommet, elle trouva une grotte secrète.
En entrant, elle sentit l'air devenir plus chaud, plus ancien. Les murs étaient recouverts de peintures montrant des humains, des animaux et un grand arbre doré, symbole d'équilibre.
Une voix résonna, douce mais puissante :
« Bienvenue, Elena.
Tu as trouvé le cœur vivant de la montagne.
Le véritable trésor n'est pas d'or, mais d'harmonie. Chaque être laisse son empreinte, bonne ou mauvaise »
Elle comprit que la Montagne était un être vivant, un gardien du temps et des espèces.
Un biome unique qu'il fallait préserver.
De retour au village, elle raconta tout.
Les anciens en pleuraient presque.
"La montagne bleue est un monde en soi. Elle ne veut pas être conquise, mais protégée", dit un vieil homme.
Dès lors, le village s'engagea à ne plus jamais polluer ni exploiter la montagne. On apprit à écouter, à marcher sans laisser de trace, à respecter les abeilles qui butinent, les arbres de la canopée, et chaque être vivant.



GARDIEN DE LA PALMERAIE

Ecrit par Noël Avock

VANUATU

Dans un lointain biome tropical, une palmeraie s'étendait à perte de vue, où le soleil jouait à cache-cache avec les ombres des feuilles. Au cœur de cette oasis verdoyante, un jeune naturaliste nommé Nono avait pour mission de débroussailler un sentier oublié, afin de permettre à la faune et à la flore de s'épanouir à nouveau.
Chaque jour, il s'aventurait dans la canopée, armé de son sécateur et de sa curiosité insatiable.
Les oiseaux chantaient des mélodies envoûtantes, tandis que les insectes butinaient avec diligence d'une fleur à l'autre. Nono était fasciné par la vie qui l'entourait.
Il observait les papillons virevolter autour des plantes, et les singes jouer à cache-cache entre les branches.
Un matin, alors qu'il débroussaillait le sentier, il découvrit une petite clairière à l'abri des regards.
Là, il aperçut une créature étrange, un insecte aux couleurs éclatantes, qui butinait avec une agilité incroyable.
Intrigué, Nono s'approcha doucement pour l'observer de plus près. Ce petit être vivant semblait être le gardien de ce coin de paradis, et Nono comprit qu'il avait découvert un trésor de la nature.

Nono s'exclama, émerveillé : « Regarde-moi ça ! Tu es magnifique ! Je n'ai jamais vu une créature comme toi ! »À ce moment-là, il se mit à réfléchir à voix haute :
« Si seulement les autres pouvaient voir la beauté de ce lieu, ils comprendraient à quel point il est précieux. »
Inspiré par cette rencontre, il décida de consacrer sa vie à la protection de cet écosystème fragile.
La palmeraie, la canopée et tous les êtres vivants qui l'habitaient avaient désormais un défenseur.
Grâce à son dévouement, le sentier fut non seulement débroussaillé, mais devint un lieu de rencontre pour ceux qui souhaitaient admirer la beauté du monde naturel et s'engager à le préserver.



LE JEU DES CINQ

Ecrit par Azol Peleman

VANUATU

C'était un après-midi solaire, le soleil chauffait doucement et un petit vent frais soufflait dans la palmeraie.
Les grands palmiers faisaient un peu d'ombre et on entendait les oiseaux chanter.
L'air sentait la fleur et la terre humide.
C'était un moment calme et agréable, parfait pour jouer dehors avec mes amis.
Je participais au jeu avec mes amis.
J'avais une pince en bois pour ramasser les déchets par terre sans les toucher avec mes mains.
« Attention, derrière toi ! », m'a crié Sami en riant.
Je me suis baissée juste à temps et j'ai vu une abeille butiner une fleur toute proche.
Puis, en regardant autour de nous, j'ai remarqué que l'endroit était déjà beaucoup plus propre qu'avant.
« Tu te rends compte ? on dirait que la palmeraie respire mieux…», ai-je dit à Sami.
« Oui… en fait, on est en train de la sauver pour de vrai ! » me répondit Lina avec un grand sourire.

En regardant autour de nous, on constata le changement concret et on ressentit de la fierté.
Ce n'était plus un simple jeu. On continua à ramasser mais avec plus de soin et de motivation.
"Je ne vois plus ça comme un jeu, mais comme un vrai geste pour l'environnement.
Je comprends que la nature peut être abimée par les humains et que je dois la protéger et être investie d'une mission pour prendre soin de la nature."
En partant de la palmeraie, j'ai vu un petit oiseau prendre un bout de plastique et s'envoler.
J'ai pensé que, nous aussi, on aidait la nature… et qu'elle nous aiderait un peu aussi.
« Regarde ! on dirait que tout brille maintenant ! » s'est exclamé Lina.
« Oui… c'est comme si la palmeraie respirait mieux. »
On s'est regardé un peu étonné.
C'est une empreinte propre et légère de notre part envers la nature.

PLANTE A CORDE

Ecrit par Benedict Aban

VANUATU

Job est le troisième fils du chef Uli âgé de vingt ans et il habite dans un petit village qui s'appelle Maliukaloi.
Toute sa vie, il a aimé chasser. Son village est entouré par la canopée d'une plante à corde qui rampe sous les arbres, jusqu'au vieilles maisons de son village et couvre la surface de la terre, d'où tous les êtres vivants viennent se cacher à cause du rayon solaire. Un jour, Job demanda à son père d'aller faire la chasse en brousse. Il partit, découvrant la géante corde de la plante qui bloquait la route. Son père ne l'avait pas averti de ne pas couper cette plante, alors il prit son couteau et coupa la corde en deux. Aussitôt, un vent violent fit bouger toutes les plantes, et Job se cacha sous un arbre en entendant les murmures de bêtes. Il entendit une voix hurlante extraordinaire qui lui fit peur, se dirigeat vers lui puis s'en alla. Alors Job retourna chez lui tranquillement avec plein de tristesse sans dire un mot, arriva devant la maison de son père puis tomba par terre. Le chef savait ce qui était arrivé à son fils, qu'il aurait dû l'avertir. Il s'excusa devant la corde coupée par son fils, et Job respira de nouveau, mais il devint sourd et ne parla plus correctement. Ensuite, le chef Uli, conséconsient, avertit son peuple de ne pas débrousser les plantes à cordes autour du village. Pour protéger les animaux, il donna toujours de l'air frais et une terre toujours humide durant la sècheresse.

L'EMPREINTE DU VIVANT

Ecrit par Bridlyne Kere

VANUATU

Au cœur d'un univers encore vierge de toute civilisation, se déploie une forêt luxuriante, une véritable mer de végétation dense.

La canopée, cette immense couverture végétale, s'étend à perte de vue, formant un toit naturel où les rayons du soleil peinent à pénétrer. Le sol est à peine visible, couvert par une épaisse couche de mousse, de fougères et de lianes entrecoupées. C'est dans cette atmosphère humide et foisonnante que l'éclat d'une palmeraie solitaire se distingue à l'horizon. Ses longues feuilles se balancent à propos du vent, dessinant des ombres sur un sol peuplé de créatures minuscules, glanant leur nourriture.

Marin, un jeune explorateur d'un monde lointain, s'aventure dans cet écosystème unique. Il est ici pour étudier les biomes, ces zones écologiques où la vie s'épanouit de manière distincte. Son objectif est de découvrir comment chaque élément, chaque microbe, chaque plante s'inscrit dans un équilibre faible, tissé au fil des âges.

Marin s'engage dans une marche lente, attentif à chaque mouvement autour de lui. Les insectes butinent les fleurs éclatantes qui couchent le sol, tandis que des oiseaux inconnus s'élèvent soudainement dans la canopée.

C'est là qu'il remarque quelque chose d'étrange : une empreinte, une marque claire, profonde, comme un signe laissé par une créature dont il n'avait encore jamais entendu parler. Elle est large, irrégulière, avec des griffes fines qui semblent marquer le sol d'une manière presque surnaturelle. Etonné, Marin se penche, cherche à en comprendre l'origine.

Il suit la piste, glanant des indices à chaque étape. Il débrousse les buissons, pousse de côté les lianes épaisses. Chaque pas le rapproche d'une découverte qui pourrait bouleverser sa compréhension des écosystèmes. Mais plus il avance, plus la forêt semble s'épaissir autour de lui, comme une être vivante qui s'étend pour l'enterrer. Il se demande s'il n'a pas dépassé une limite invisible.

Au sommet d'une colline, il découvre enfin l'origine de l'empreinte. Une immense créature, semblable à une sorte de lézard géant, se dresse devant lui, ses écailles briller sous la lumière diffuse qui perce la canopée.

Mais ce qui frappe le plus Marin, ce n'est pas la taille de l'animal, ni sa grandeur, c'est son regard.

Des yeux presque humains, empreints d'une sagesse reculée, l'observent calmement.

Marin, bien qu'étonné, sent une profonde connexion avec cet être.
Il comprend que cette créature, à sa manière, veille sur l'équilibre de ce monde, une sorte de gardienne du vivant.
À ce moment précis, il réalise que l'empreinte laissée dans la terre n'est pas seulement celle de l'animal.
C'est celle de toute une planète, de tout un écosystème qui, malgré sa beauté et sa difficulté, est menacé par l'intervention humaine. Il ferme les yeux, sentant l'empreinte de la nature s'imprimer en lui.
Quand il les rouvre, l'animal a disparu, comme une illusion, et la forêt se resserre à nouveau, reprenant son souffle. Marin, conscient de l'importance de ce qu'il a découvert, s'engage de partager ce message au monde que la planète n'est pas là pour être exploitée, mais pour être respectée.
Et sur le sol, là où il a marché, l'empreinte de ses pas s'efface lentement, glissée par la brise qui caresse la palmeraie.



LA CICATRICE

Ecrit par Céline Kombe

VANUATU

Le sol vibrait doucement sous ses pieds nus. Elle avançait lentement. Chaque pas éveillait un souvenir enfoui. Des jeux ludiques qu'elle se revoyait faire avec ses amis, il y a vingt ans de cela. La forêt s'ouvrait sans bruit. Elle marchait au rythme des chants mélancoliques des oiseaux et contemplait la beauté de la nature. Le vent léger caressait ses joues, jouant avec les mèches de ses cheveux, comme s'il la reconnaissait, comme s'il l'accueillait à nouveau. Elle se sentait en paix. Une paix rare, profonde, presque sacrée. Chaque respiration semblait purifier son esprit, chaque battement de son cœur s'accordait au rythme lent et apaisé de la forêt.
Elle avançait sans hâte, comme si le temps s'était suspendu pour lui permettre de retrouver ce lieu qui l'avait autrefois bercée. Elle se rappelait les souvenirs d'enfance, les balades avec sa mère et ses amis d'enfance, les rires, les jeux, les histoires racontées sous les grands arbres. Elle revoyait ses petits pieds qui couraient sur les racines, ses mains tendues pour attraper les papillons. Elle se souvenait du contact de l'écorce sous ses doigts, un peu rugueuse mais chaude au soleil, des feuilles qu'elle chiffonnait dans ses mains, et de l'odeur fraîche qui s'en dégageait.
Elle sentait encore la main de sa mère dans la sienne, douce et rassurante, comme si elle ne l'avait jamais lâchée.

Les rayons solaires qui pénétraient les grands arbres et donnaient à son âme l'envie d'avancer, de goûter à la rosée de cette belle matinée. La lumière douce réchauffait sa peau, et elle se sentait bien, enveloppée par cette chaleur paisible. L'air du matin était frais, et la rosée scintillait encore sur les feuilles et l'herbe. Elle se pencha pour effleurer une goutte : c'était froid, léger, presque vivant. Ce moment calme, baigné de lumière et de silence, lui donnait envie de marcher, de savourer chaque pas, chaque souffle.

« Ah !» murmura-t-elle. Une force intérieure surgit. Un cri lointain, comme un appel de secours. Un instant suspendu. Sous la canopée embaumée par cette palmeraie, Spes effleura la surface rugueuse d'un tronc carbonisé.

« L'écorce parle… » dit-elle doucement. Au cœur de ce biome,un oiseau solitaire chantait. Son cri aigu se perdait dans les hauteurs.

Sa tête pivota brusquement. Une lumière apparut, éclatante.

« Une chimère ? Non ! » se dit-elle. Elle respira profondément et continua tout droit vers la clairière.

« Qu'est-ce qui aurait pu se passer pendant mon absence ? » pensa-t-elle.

Elle toucha le sol encore humide. « Ah… c'est la sève qui coulait… » murmura-t-elle.

« Déesse de la nature, tu ne peux retenir tes larmes sur les empreintes des haches laissées par les bûcherons… »

Une cicatrice gravée par tant de souvenirs.

Enfermée dans sa carcasse, Spes gardait tous ces événements dans son cœur. La cicatrice qu'elle portait à son bras gauche partageait avec elle le calvaire de la belle nature. Chaque fois qu'elle la revoyait, elle se souvenait de l'histoire de ses premiers vaccins, que sa mère lui racontait.

« Avant, je riais pour ma mère…» pensa-t-elle.

« Mais maintenant… je comprends la douleur d'une mère quand elle voit son bébé pleurer… ».

Elle revoyait ces docteurs aux lunettes épaisses, tenant l'aiguille, piquant les bébés, et les pleurs errant dans la salle…

« Oui… je comprends maintenant.

Comprendre ne suffit pas. Il faut ressentir. Il faut devenir conséconscient.

Apprendre à écouter ce qui ne crie pas, à respecter ce qui ne réclame rien, mais qui souffre en silence ».



LA DERNIERE GRAINE

Ecrit par Clarence Napei

VANUATU

Romarick ne vivait pas vraiment dans les grandes villes.
Il passait beaucoup de temps chez son grand-père dans un endroit isolé.
Romarick entend encore la voix de son grand-père qui lui racontait comment c'était avant.
Sur la montagne, la canopée formait un toit dense, presque sacré, sous lequel le vivant résistait encore. Il parlait des abeilles qui venaient butiner les fleurs du jardin, du beau temps et de l'arc-en-ciel après la pluie, du chant des grenouilles les soirs d'été.
Il rencontra des animaux extraordinaires, des paysages magnifiques, des insectes volant parmi les fleurs comme s'ils jouaient au football. C'était spectaculaire.
Alors que Romarick parcourait ce monde magnifique, ses pas le guidèrent dans une forêt foisonnante, plus belle et plus riche que tout ce qu'il avait connu dans sa vie réelle. Autour de lui, la lumière solaire filtrait à travers les feuillages, éclairant les moindres détails d'un sol vibrant : fougères, racines, fleurs ouvertes au matin. Il ressentait la chaleur du sol, la fraîcheur de l'ombre, la densité de l'air.
Il aimait bien passer du temps dans ce monde mystérieux. Après plusieurs heures, il sentit une différence sous ses pieds : la terre était plus légère, plus chaude. Il s'agenouilla.
Il toucha une mousse douce, comme un tapis.
Puis, il sentit une sorte de cocon, accroché à une racine.
Dedans, quelque chose battait.
Romarick sourit, il comprenait : la nature n'était pas morte. Elle attendait juste qu'on l'écoute autrement.
C'était la mystérieuse graine, la dernière graine.
Malgré la présence de son grand-père qui voulait l'en empêcher, Romarick posa sa main sur le sol, respira un grand coup et réalisa qu'il n'était pas dans le réel mais plutôt dans un monde virtuel que son grand-père avait créé pour conserver l'image du monde d'autrefois.
Il enleva son casque et regarda vers la ville.
Le ciel était devenu gris.
Il se rappela que les enfants ne connaissaient plus le parfum des fleurs. Les oiseaux ne chantaient plus le matin.
Partout, la pollution avait remplacé l'air pur.
Les forêts avaient été coupées, brûlées, bétonnées.
Chaque jour, on débroussait un peu plus la nature pour faire place aux routes, aux usines, aux immeubles.

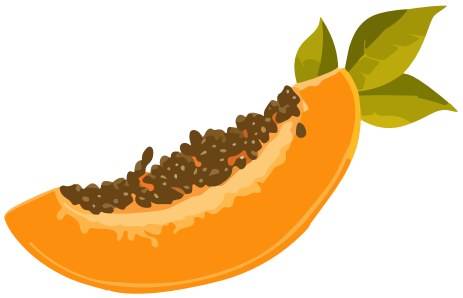


UN JEU D'ENFANT

Ecrit par Danalice Batick

VANUATU

C'était un après-midi très chaud.
Glenda, Davi et Jojo jouaient à cache-cache dans une vallée. « Tu comptes en premier, jojo !, dit Davi en riant.
- D'accord, mais ne faites pas vos malins, je vous trouverai facilement !, répondit Jojo en faisant des grimaces.
- Attrape-moi si tu peux ! », ajouta Glenda en fuyant pour se cacher. Pour commencer, c'est Jojo qui ferma les yeux et compta pendant que les deux autres se faufilaient pour se cacher.
-Un, deux, trois… J'arrive, cachez-vous bien ! »
Elle comptait les yeux fermés derrière un tronc de fruit à pain. Glenda se camoufla sous une petite grotte.
Davi se dissimula derrière un tronc de banyan. Jojo ouvrit les yeux. Un silence total régnait, mais un arôme doux et relevé flottait dans l'air. En regardant autour d'elle, elle aperçut des éclats de lumière filtrant à travers la canopée. Elle avança doucement, faisant craquer les feuilles fanées sous ses pas.
Soudain, un vrombissement attira son attention. Une abeille volait de fleur en fleur pour les butiner. Jojo observa les alentours : les fleurs semblaient souffrir, étouffées par l'ombre des palmeraies. L'air avait un goût désagréable.
Les oiseaux chantaient un air triste, et les feuilles étaient agitées par un vent fort, soufflant d'ouest en est, comme une tornade brûlante.
Elle posa ses mains sur le sol.
Il était chaud. La vallée n'était plus aussi vivante qu'autrefois.
Jojo se mit à réfléchir calmement, préoccupée par la tristesse de la nature.
Elle appela ses deux amis et leur proposa un nouveau jeu, mais cette fois important. Prenons chacun des graines.
Je compte jusqu'à dix, et à la fin, chacun plante ses graines.
Jojo prit une graine dans sa main, observa un moment puis déclara :
- Si on plante une graine aujourd'hui, demain il y aura un arbre.
- C'est comme si on jouait à cache-cache avec le futur, lança Glenda en plantant les graines de légumineuses dans la terre chaude pour l'enrichir et l'humidifier. On cache les graines maintenant, et un jour la nature nous trouvera.
Davi planta des graines de papayer et d'autres fruits, pour nourrir les habitants de la vallée, humains comme animaux.
- Et cette fois, c'est nous qui allons gagner. Pas pour nous mais pour la vallée », dit Davi en souriant d'un air heureux.
Ce jeu servira à éviter que la vallée souffre encore, et à reconstruire un biome bien protégé. Ce jour-là, un simple jeu d'enfant devint un geste écologique pour la planète.



PROMENADE SUR LA PLAGE

Ecrit par Denise Lengsau

VANUATU

Pendant une journée ensoleillée, Marine une adolescente timide, en vacances d'été, passe presque toutes ses journées à la plage.

Sa mère en la voyant, se rappelle de sa grand-mère et de son grand père qui voyageaient tout le temps au bord de la mer et lui dit qu'elle a l'esprit de sa grand-mère.

Un matin de bonne heure, elle décide d'aider sa mère pour les tâches ménagères car elle veut passer cette belle journée à la plage. Sur la route de la plage, elle aperçoit sa voisine qui débrousse un buisson pour éclairer sa maison. Elle crie « bonjour », Marine lui sourit en retour.

A la plage elle voit des déchets, elle les glane comme elle cueille des cerises dans un cerisier.

Elle dit : « Pourquoi la mer ? Pensez-vous aux vies marines ?

Du coup elle trouve une trousse de maquillage, sa la rappelle des fois, elle butine les pollen d'hibiscus pour en faire du maquillage sur elle-même.

Elle joue pieds nus dans l'eau en grignotant un sandwich qu'avait préparé sa mère. Soudain, elle trouve une étoile de mer vivante qui est coincée dans un petit bout de filet de pêche. Elle libère l'étoile de mer et la regarde laisser des empreintes sur le sable.

En rentrant chez elle, son grand-père lui rend visite et leur offre des perles blanches qu'il a pêchées en haute mer. Marine repense à l'Etoile de mer : « N'était-ce pas l'un des filets qui a piègé l'étoile de mer ? »



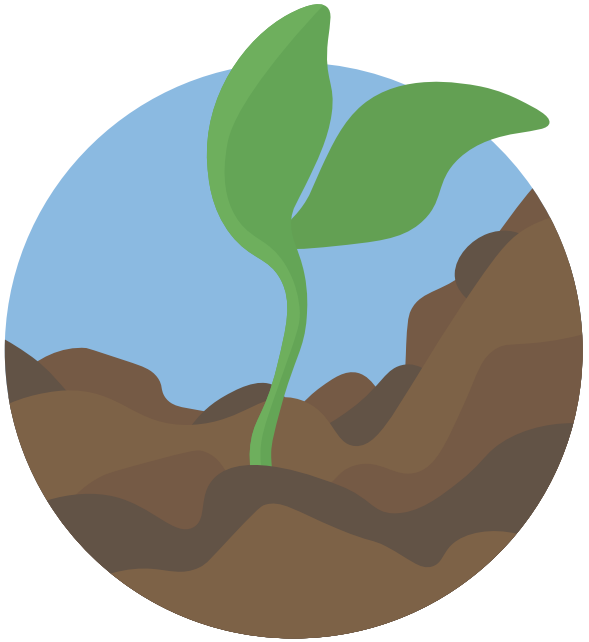


UNE TRACE SUR LE VERT

Ecrit par Edmond Gulgul

VANUATU

Dans un village calme, aux abords d'un vaste biome, les enfants vivaient en lien avec la nature.
Une scène paisible et harmonieuse entre l'être humain et son environnement. Chaque matin, ils allaient glaner des fruits sauvages, observer les oiseaux dans la canopée, écouter les murmures du vent. C'est la vie quotidienne des enfants proches de la nature. Ils disposaient de la tranquillité et d'un lien profond avec la nature. Ils jouaient sans bruit, respectant le vivant autour d'eux. Ils croyaient protéger leur monde, sans même y penser.
Les enfants prenaient soin de la nature sans s'en rendre compte.
Un jour un nouveau jeu arriva. Il venait de la ville.
Dans ce jeu, on gagnait en coupant, en brulant, en débroussant la forêt pour construire des routes et des bâtiments. Les enfants, fascinés, voulurent imiter le jeu.
Ils regardaient ce jeu avec beaucoup d'attention et d'admiration. Ils étaient tellement intéressés qu'ils eussent envie de faire la même chose.
Ils arrachèrent des plantes, tracèrent des sentiers, et oublièrent leurs anciennes habitudes.
Le vert disparut. Le silence tomba.
Un ancien leur dit doucement :
«La planète n'est pas un terrain de jeu. Chaque arbre, chaque oiseau compte».
Alors les enfants arrêtèrent. Ils replantèrent. Ils réparèrent.
Et depuis ce jour, ils jouent autrement.
Et sur un panneau, ils écrivirent « Pour la Planète ».



LE SOUFFLE DE LA PALMERAIE

Ecrit par Edward Bahor

VANUATU

Sur la planète s'étendait un biome unique au cœur de continent, un monde où la végétation était riche et aux couleurs vertes, bleues ou jaunes. Ce biome regroupait des forêts primitives, des terrains humides et une palmeraie géante dont les branches et les feuilles filtraient la lumière qui profitait aux communautés.

Là-haut, dans la canopée, vivaient des petites créatures aillées comme les abeilles qui butinaient non pas du nectar mais une sève dorée émise par les fleurs cristallines de palmiers. Ce nectar contenait une substance fondamentale que les anciens appelaient la mémoire du monde.

On disait que ceux qui en buvait pouvaient entendre les pensées des arbres.

Tout était magnifique, mais des étrangers venus d'un autre pays commencèrent à débrousser les lisières des forêts pour installer des stations minières.

Ils ne savaient pas que chaque racine d'arbre tranchée était une mémoire effacée.

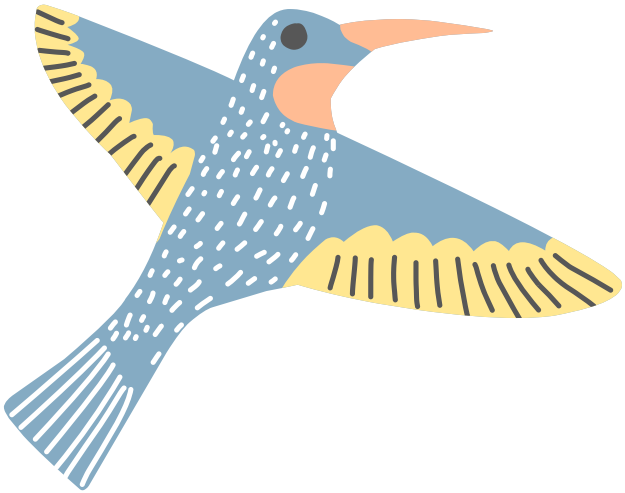
Alors, une jeune spécialiste des plantes, native de la région, qui avait apprit à communiquer avec les arbres dit :

« Il faut que je fasse quelque chose pour arrêter ces étrangers ».

Elle mit un liquide magique sur le campement de ces étrangers et ceux qui respiraient l'odeur était envahis.

Peu a peu, les machines ne travaillèrent plus et le silence revint.

La palmeraie chanta de nouveau animée par des créatures vivantes.



L'AVENTURE DANS LA FORET

Ecrit par Elisa Buletamba / Wela

VANUATU

Mael, Lina et Jules jouaient à un jeu de piste sur l'ile Leticia pour découvrir la nature et aider la planète.
Même si Mael vivait avec la cécité, il participait avec courage : «Je peux écouter, toucher, sentir…je peux jouer avec vous ! » disait-il en souriant. Ensemble, ils avançaient dans le biome, une grande forêt remplie de fruits, de plantes, de chaleur et de lumière qui passait à travers la canopée. Ils utilisaient leurs cinq sens pour se repérer, et chacun était très conscient de son environnement.
En s'approchant d'une palmeraie, Lina s'arrêta et dit :
«Je sens une odeur étrange, allons voir. » Mais soudain, Jules glissa sur une racine mouillée et tomba près d'un arbre déraciné. En courant pour l'aider, ils entendirent un bruit.
Un serpent sortit doucement des feuilles.
Mael dit calmement :
« Ne bougez pas, il va partir. »
Le serpent s'éloigna lentement et ils purent se sauver sans danger.
En regardant sous l'arbre tomba, ils découvrirent un petit passage menant à une grotte pleine de plantes rares.
C'était une expérience magique pour eux : ils touchaient les feuilles, écoutaient les bruits de l'eau, sentaient les parfums de la foret…même sans voir, Mael comprenait tout avec ses autres sens.
Ils découvraient la nature en la protégeant.
Les enfants avançaient doucement, observaient les plantes, respectaient les animaux, et apprenaient sans détruire.
Cette aventure leur montra qu'on peut protéger la nature, découvrir de belles choses et jouer ensemble, même avec un handicap.



A LA CAMPAGNE

Ecrit par Elvina Maiheai

VANUATU

Il y a des années, dans une petite île où le soleil monte lentement sur la campagne, chauffant les herbes hautes d'une lumière solaire. Le vent souffle sur les arbres, et près d'un champ, une ancienne palmeraie se tient là, étrange et silencieuse. La canopée voisine projette son ombre sur le sol, où tout semble immobilisé. L'air est lourd, presque suspendu, comme si le monde attendait quelque chose.
Jean, un enfant de 17 ans, se promène seul et fatigué.
Sa figure est pâle, ses yeux cernés.
Depuis quelques jours, il sent en lui une certaine nouveauté, comme si son corps devenait plus vi
vant. Il cherche sans savoir quoi qui lui arrive à ce moment.
Soudain, au pied d'un palmier, il aperçoit une empreinte étrange dans la poussière-ni humaine, ni animale.
Lorsqu'il la touche, un frisson le secoue.
Le sol tremble légèrement. Les arbres s'ouvrent, la lumière change. Un bruissement descend de la canopée, comme le souffle ancien qui monte.
Tout d'un coup, des formes apparaissent entre les troncs, grandes, translucides et aux concours changeants.
Une voix parle dans l'air :
« Tu portes l'empreinte. Tu es choisi ».
Son cœur bat à tout rompre.
Puis, après quelques heures, tout s'arrête.
Le silence retombe.
Tout redevient calme. Jean ouvre les yeux, tout disparaît.
Et dans sa main, il tient une graine noire.
Il ne comprend pas ce qu'il s'est passé mais il sait que cette journée passée à la campagne marque le commencement de quelque chose d'immense.



LE PEUPLE DES FEUILLAGES

Ecrit par Estairo Slee

VANUATU

Lya était une jeune fille de quatorze ans, fine, discrète, qui se déplaçait avec une grande harmonie dans la nature.
Elle connaissait la forêt de Belvires comme le battement de son propre cœur. Ce lieu ancien semblait vivant, chargé de secrets. Mais depuis peu, un malaise planait.
Des machines étaient arrivées. Les hommes voulaient tracer une route solaire, au nom du progrès. Chaque arbre abattu était une blessure dans la terre.
Une nuit, Lya quitta la maison, armée de quelques affaires. Elle partait chercher le peuple des feuillages, des êtres légendaires dont sa grand-mère racontait les histoires , des gardiens invisibles, liés à la forêt. La traversée fut difficile.
La forêt semblait l'observer. Elle marcha longtemps, portée par une intuition.
Dans une clairière presque irréelle, elle les trouva. Petites silhouettes faites de feuilles, d'écorce, de lianes dont les yeux brillaient comme des gouttes de rosée au soleil levant.
Le plus grand s'approcha :
" Lya, tu es conséconsciente. Tu portes en toi le lien entre nos mondes. Prends cette graine, la dernière de son espèce et plante-la au centre de la forêt, là où les racines anciennes s'entrelacent. C'est un pacte : le vivant a besoin de toi autant que tu as besoin de lui. "
Elle saisit la graine, chaude et vibrante, et sentit un frisson parcourir tout son corps.
Chaque pas vers l'arbre-cœur était éprouvant.
La forêt s'animait. Lorsqu'elle planta la graine, une onde de vie se propagea. Mais la graine demandait un prix.
La mémoire de Lya s'effaça. Elle comprit qu'elle ne serait plus jamais comme avant.
Son corps se fondait dans la forêt.
Sa voix devenait murmure parmi les arbres.
Le lendemain, les machines tombèrent en panne.
Brouillard, racines mouvantes, arbres étrangement verts…
Le chantier fut abandonné. Mais Lya avait disparu. On ne retrouva que ses empreintes jusqu'à la palmeraie, puis plus rien. À l'endroit où la graine fut plantée, un cercle d'arbres aux feuilles brillantes, toujours vertes s'était formé.
Et parfois, quand le vent souffle entre les branches, on croit entendre un murmure doux, un chant léger, porté par les abeilles : le dernier souffle d'une enfant devenue peuple des feuillages.



UNE GRAINE BRILLANTE ET MAGIQUE

Ecrit par Felina Tasal

VANUATU

Dans une ville grise et paisible, entoureé de tours en métal et de routes vides, cachée entre les racines profondes d'un gigantesque figuier sacré, vivait une jeune fille qui s'appellait Naya. Chaque matin, elle saluait le soleil en étendant les bras vers la lumière solaire qui perçait à peine à travers la canopée luxuriante. Le ciel était toujours pale et le vent soufflait une poussière tiède et sans odeur car il n'y avait plus d'arbres dépuis longtemps.

Un jour, pendant un après-midi, Naya entra à l'intérieur de la maison et décida de nettoyer la chambre de sa grande-mère. Elle fouillait les affaires de sa grande-mère quand elle trouva une boite étrange. A l'intérieur de cette boite, il y avait une toute petite graine brillante, et une lettre jaunie.

Voici ce que disait cette lettre : "Cette graine vient d'un temps où la Terre respirait encore. Si tu l'écoutes attentivement, elle te dira quoi faire".

Naya tint la graine dans sa main, très fière d'avoir trouver cette chose magnifique. Une chaleur douce s'en dégagea, et, pendant un instant, elle crut entendre un murmure.

Elle se demanda : "Est–ce le souffle d'un arbre ? ou le rire d'une riviere ?". Naya se précipita dehors et décida de planter la graine dans un vieux pot fissuré sur son balcon. Après avoir planté cette graine, elle alla réjoindre sa grand-mère qui préparait le répas du soir. Sa grand-mère était une dame qui cuisinait des plats délicieux que Naya aimait beaucoup goûter . A table, sa grande-mère lui apprenait des chansons magiques que Naya apprenait par Coeur. Le lendemain, elle se réveilla en chantant la chanson que sa grande-mère lui avait appris, et cette chanson la poussa vers la graine. Elle se dirigea tout doucement vers le pot dans laquelle elle avait planté la graine. Tout a coup, elle vit une tige verte fendre la terre, puis une feuille, puis une autre.

La plante devint un arbre mais pas un arbre ordinaire : ses feuilles brillaient dans la nuit, et son tronc chantait doucement quand on l'éffleurait. Les voisins commençèrent à venir, curieux, puis émerveillés. L'arbre purifia l'air, attirant des oiseaux et même des abeilles qui butinaient toute la journée, puis d'autres arbres naquirent autour de lui, comme par magie.

Naya comprit alors que la Terre n'avait jamais cessé de souffler. Elle fallait juste qu'on tende l'oreille.

Elle devint une femme très importante dans cette ville car elle avait sauvé la population grâce aux arbres.



LA PROMENADE LIBEREE

Ecrit par Georgette Naror

VANUATU

La petite se met à pleurer à côté du jardin potager de sa grande mère, bien décoré avec des pots de fleurs de couleurs différentes, Elle respire le parfum porté par le vent. Parfois, quand elle s'énerve, elle se rend toujours dans ce petit paradis pour se libérer de sa colère, en se promenant et en s'amusant toute seule avec des papillons qui butinent les nectars des fleurs. Elle court en chantant et en dansant autour de ce petit univers, admirant les couleurs de l'arc en ciel, murmurant sous le vent, lançant des sourires tendres et remplis d'amour, avec tant de joie

La nuit approche, l'endroit est de plus en plus sombre, la petite est toujours là, les oiseaux chantent pour l'envol de la journée, les arbres sont bien fixés sur une seule position, les feuilles ne bougent plus et même les bâtiments sont bien calmes, aucun bruit ne parvient d'un côté.

Une heure après, une voie éclate doucement : « Que fais-tu encore là ? Il fait déjà sombre ».

La petite se tourne mais ne voit rien : « Qui es-tu ? », demanda la fille. Et voilà, une belle rose bien ouverte est là devant elle, posant la même question.

La fille lance un regard naïf vers cette belle rose en disant :

« Parfois, on peut être en colère pour certaines raisons et on a besoin de se retrouver tout seul ».

Cette belle rose est bien ouverte alors que tous les autres sont toutes flétries. Elle deveint l'amie de la fillette en entendant celle-ci avouer toute sa tristesse et tente de la consoler de cette colère.

Après cela, la petite est apaisée, assiste à coté de cette jolie rose, la remerciant de sa gentillesse envers elle.

La nuit est tombée. La petite contemple cette beauté pour sa dernière vie sur terre. Elle s'endort pour toujours.

Une larme tombe.

Cet amour, pur et fort envers les fleurs demeure jusqu'à présent. Elle est devenue une grande fleuriste.



LA DERNIERE EMPREINTE

Ecrit par Ginette Taoun

VANUATU

Je m'étais lancé dans une petite aventure ludique, un jeu de piste dans une forêt tropicale que je ne connaissais pas bien.

Mon but était de découvrir des indices cachés dans ce biome exceptionnel, où chaque chose semblait vivante et pleine de vie.

Le soleil, brillant et chaud, filtrait à travers la canopée dense, dessinant des taches de lumière solaire qui dansaient sur le sol humide.

Au début, je devais suivre une série d'empreintes laissées par des animaux. La première était encore fraîche, marquée dans la terre molle. Je m'étais accroupi pour mieux l'observer. Elle ressemblait à celle d'un singe ou peut-être d'un tapir, comme si un petit explorateur avait laissé sa trace pour guider celui qui suivrait.

L'atmosphère était silencieuse, à peine troublée par le bruissement des feuilles.

En avançant, je comprenais que chaque empreinte était une pièce du puzzle vivant de ce biome. Mon guide, un local passionné par la biodiversité, m'avait dit en souriant :

« Tu vois cette empreinte ? C'est une preuve que cette forêt est encore bien vivante. La faune y circule librement, et chaque trace raconte une histoire.

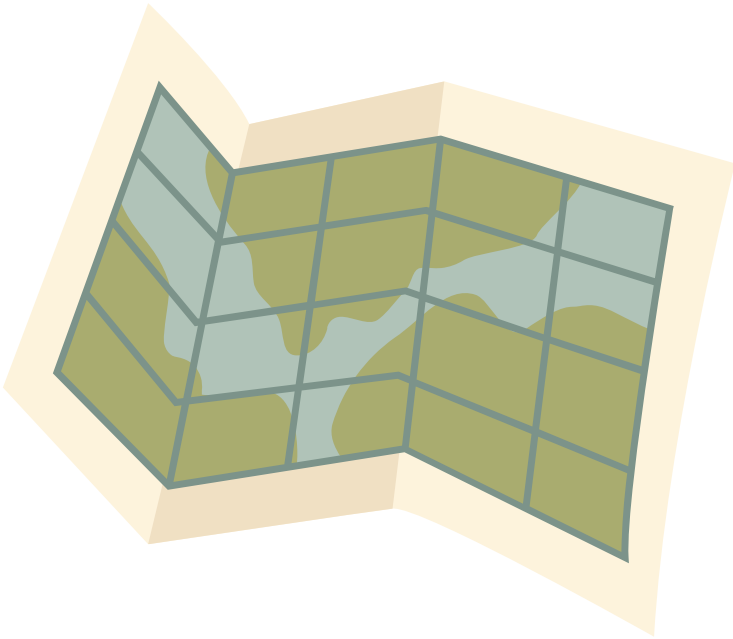
-C'est fascinant ! Je me rends compte que chaque empreinte, aussi petite soit-elle, a toute son importance.

-Exactement, ajoutait-il. Mais il faut aussi faire attention à la façon dont on marche ici, parce que notre passage peut aussi laisser une empreinte, celle qui pourrait nuire à cet écosystème fragile. »

Je m'étais alors promis de respecter cette forêt, de ne pas laisser de traces nuisibles.

En marchant sous la canopée solaire, j'avais décidé de faire attention à chaque pas, conscient que chaque empreinte laissée ou effacée pouvait faire une différence.

La forêt, si vivante et fragile, méritait qu'on la protège.



LA ROSE ET L'EMPREINTE

Ecrit par Hélène Jessina

VANUATU

Il y a dans le monde, dans un petit village entouré de collines, un vieux jardin abandonné. Jadis, les habitants disaient que ce jardin avait été le domaine d'une femme qui aimait les fleurs plus que tout.

Personne n'y était allée depuis qu'elle était partie.

On disait que les enfants du village avaient peur d'y aller.

Mais Sabrina et son ami Paul, deux enfants curieux de quatorze ans, n'avaient pas peur.

Dans l'après-midi d'été, alors que le soleil brillait fort dans le ciel, les deux enfants décidèrent d'aller explorer ce jardin abandonné. En chemin, ils prirent deux longs bâtons pour écarter les herbes hautes et débroussèrent un petit chemin entre ces herbes sauvages. En route, les deux amis s'amusaient bien en discutant de tout et de rien. Ils riaient de bon cœur, comme s'ils étaient en train de vivre une réelle aventure en inventant un jeu à la fois. Ils aimaient s'imaginer construire des cabanes, se partager des objets précieux, et découvrir des cachettes secrètes – tel un conte de fées ! Chaque arbre était une tour à grimper, chaque pierre pouvait dissimuler un vrai trésor. Soudain, leurs rires chantèrent à travers les branches, mélodie sous le soleil d'un été. Ils se lançaient des missions, à l'instar d'explorateurs partis à l'aventure d'un monde oublié.

Petit à petit, ils s'avancèrent en imaginant des explorateurs au moment où ils avaient découvert le jardin.

Ils arrivèrent près du Jardin, ils entendirent le chant des oiseaux et le bourdonnement des abeilles qui venaient butiner les quelques fleurs sauvages. Au moment où ils discutaient, Sabrina aperçut une rose magnifique exactement au centre du jardin. La rose était très grande, très douce, et en même temps, semblait briller à la lumière solaire. Il n'y avait aucune autre fleur autour de cette rose.

En s'approchant lentement de la rose, Sabrina et Paul réalisèrent que cette rose était différente comme si elle respirait, comme un simple être vivant. Mais lorsque les doigts du Sabrina touchèrent les pétales de la fleur, une lumière douce sortit de la fleur.

Une voix tranquille résonna dans l'esprit de Sabrina :

« Chaque action laisse une empreinte. Protège le vivant, et il te protégera »

Étonnée, Sabrina recula. Son cœur battait vite.

Était-ce son imagination ? Elle ne savait pas, mais elle comprenait que cette fleur était différente des autres.

C'était un signe. Une leçon.

Dès le lendemain, la fillette revint souvent dans le jardin.
Elle prit soin des plantes, elle glana quelques graines tombées au sol pour les planter plus loin.
Elle parla aux enfants du village et leur raconta l'histoire de la rose splendide.
Bientôt, le jardin retrouva vie. Les papillons revinrent danser, les abeilles multipliées, les fleurs s'épanouirent.
La nature reconnaissante honore ceux qui l'honorent.
Sabrina avait compris une chose primordiale.
Nous faisons tous partie du vivant, et notre empreinte peut tout changer, en bien ou en mal.
À nous de choisir.



L'ARBRE DE VIE : NOUVELLE ERE

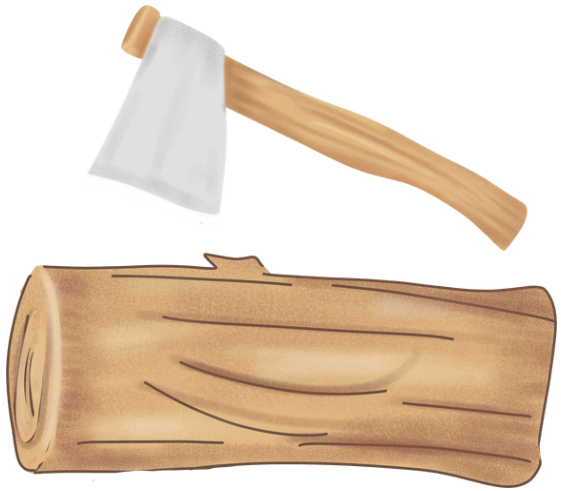
Ecrit par Hyollande Slee

VANUATU

Dans un monde sans végétation, vit Aurélia, une jeune fille orpheline avec des yeux brillants et un sourire radieux.
Elle vit avec sa grand-mère dans une ville de béton grise et polluée. La ville est étouffante. Il n'y a aucune plante vivante, seulement des arbres artificiels plantés au centre de la ville. Chaque soir, sa grand-mère lui raconte des histoires sur le dernier spécimen d'une espèce végétale. Selon elle, personne n'a jamais vu cet arbre mythique. Il est caché aux yeux des habitants, et seule une âme pure peut le trouver. Aurélia est une jeune fille responsable et curieuse. Elle est très conséconsciente dans tout ce qu'elle fait. Par exemple, chaque matin Aurélia commence par une lecture motivante puis planifie sa journée.
Un jour, le maire annonce que celui qui trouvera l'arbre sera récompensé d'un grand prix. Mais seuls les hommes peuvent participer. La recherche est en sommeil depuis plus de 50 ans, mais l'annonce du maire ravive l'espoir. Aurélia veut trouver l'arbre pour apporter un peu de vie solaire à leur monde. Aurélia se déguise en garçon et se faufile dans le groupe de chercheurs. Elle est déterminée à trouver l'arbre. Lors de la préparation de l'expédition, Aurélia rencontre Marco, un jeune garçon courageux et déterminé.
Ils deviennent tout de suite amis.

Au cours de leur voyage, Aurélia et Marco se séparent du groupe lors d'une tempête de sable violente. Ils se réfugient derrière un rocher. Quand la tempête s'apaise, ils se retrouvent seuls dans un endroit mystérieux et froid.
Au milieu de cet endroit magique, ils découvrent le dernier arbre. Un être vivant et vibrant, sous une canopée de branches et de feuilles. L'arbre est majestueux, avec des feuilles vertes et des fleurs colorées.
Aurélia et Marco sont émerveillés.
« Oh mon dieu, c'est incroyable !, s'exclame Aurélia, les larmes aux yeux. Je n'ai jamais vu quelque chose d'aussi beau !
- Moi non plus., répond Marco, souriant.
C'est comme si nous avions trouvé un trésor ! »
Mais avant qu'ils puissent en dire plus, les hommes de la troupe les retrouvent et veulent couper l'arbre.
Aurélia et Marco essayent de les arrêter, mais c'est trop tard.
L'arbre est coupé et ramené en ville, où il commence à dépérir.
Aurélia est dévastée. Elle passe des heures à côté de l'arbre, espérant que quelque chose se produira.
Tout à coup, une voix silencieuse lui murmura : « Donne-lui ta vie, et il reprendra la sienne ». Aurélia décide de suivre son instinct.
Les feuilles recommencent à pousser et l'arbre reprit vie.

Aurélia sourit, sachant que sa quête a changé le monde à jamais.
Les feuilles de l'arbre brillent d'une lumière intense.
Mais soudain, une voix synthétique et douce, annonce :
« Simulation terminée. Analyse des résultats en cours...
Bienvenue dans le monde réel. »
Aurélia se tourne vers Marco, confuse, et tout devient noir.



DEFI DE LA GRAINE

Ecrit par Jasminda Savoie

VANUATU

Depuis son enfance, Chantal vit avec ses parents loin de la ville. Ils vivent en haut d'une montagne. Ils vivent dans un chalet, une petite maison en bois de montagne. Dans ce chalet les rangements sont astucieux. Ce petit chalet est chaleureux et accueillant. Ils ont aussi une plantation de graines de café.

Ils veulent occuper une place dans le grand marché. Or ce marché n'accepte que les meilleures productions de qualité.

Tous les jours, Chantal part en ville pour aller chercher du lait et du fromage pour le petit déjeuner du matin.

Chaque fois qu'elle revient de la ville, elle aime voir les oiseaux voler d'arbre en d'arbre au sommet de la canopée.

En revenant de la ville, sa mère lui demande toujours si elle aperçoit une affiche en ville sur le défi de la graine.

Mais celle-ci lui répond toujours « Non, mère il n'y a pas d'affiche sur le concours ».

Après leur petit déjeuner, ils se préparent tous pour aller à la plantation de café. Ils commencent par débrousser leur plantation, Chantal doit ensuite glaner les graines de café. Après cela, ils doivent torréfier leurs graines de café jusqu'à que les variétés de graines de café aient une saveur douce et agréable. Après, son père va à la plantation pour mettre en place des protections contre les éléments naturels et protéger leur biome.

Un jour pourtant, alors que Chantal part en ville pour prendre du lait et du fromage, elle aperçoit une affiche sur un concours de graines où le prix est de gagner une place dans le grand marché pour vendre ses produits.

En voyant cela, Chanta a hâte d'en parler à ses parents.

En retournant chez elle, elle aperçoit un halo solaire apparaitre dans le ciel et cela la rend encore plus heureuse.

À la maison, elle en parle avec ses parents et ceux-ci sont contents de participer pour avoir enfin une place dans le grand marché. Le lendemain matin, ils mettent toutes leurs graines torréfiées dans leur camionnette et partent en ville.

Ils se placent avec les autres concurrents sur le podium et c'est le moment où le jury décide qui va gagner le défi.

Malheureusement, ils ne gagnent pas de place sur le grand marché de la ville.

A la place, ils sont devenus propriétaire du grand marché en ville. Cela les a rendus très joyeux parce qu'ils ont pu montrer à tous les gens de la ville qu'ils produisaient le meilleur café du village.



LA JOURNEE SUR UNE PETITE ILE

Ecrit par Jasminda Savoie

VANUATU

Sur une petite île, vivaient deux amis inséparables : Léo, un garçon curieux et plein d'énergie, et Maya, une fille douce et attentive à la nature. Chaque matin, ils se réveillaient avec le chant des oiseaux et le soleil qui caressait les feuilles de leur canopée. Leur journée commençait souvent par de belles promenades sur les sentiers de l'île.

Un matin, ils décidèrent d'explorer un peu plus loin.

Léo voulait glaner des fruits tombés au sol dans les arbres, pendant que Maya butinait une dernière fleur fanée pour en faire un joli bouquet. Tout semblait parfait sur cette petite île vivante et heureuse.

Mais au bout d'un moment, leur regard fut attiré par quelque chose d'étrange : des déchets jonchaient le sol, des papiers, des plastiques, abandonnés là sans souci. Les deux amis échangèrent un regard inquiet.

En s'approchant, ils remarquèrent que la nature semblait triste. La beauté de leur île, si vivante, semblait brisée. Léo sentit la colère monter : « Qui a pu faire cela ? » s'écria-t-il. Maya, plus calme, posa une main rassurante sur son épaule « Peut-être qu'ensemble, on peut faire quelque chose. »

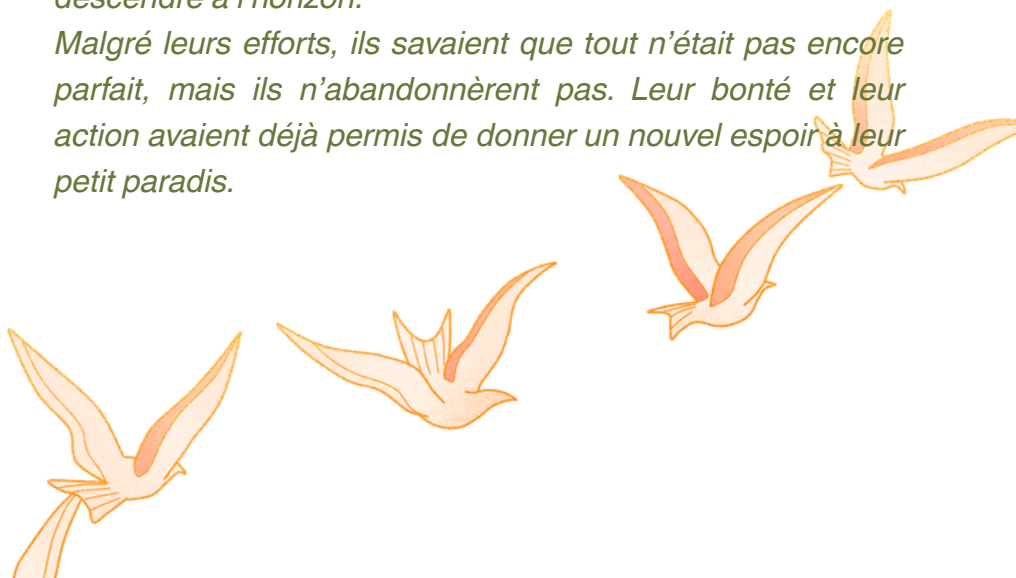
Maya proposa : « Si on débroussait tout ce qui ne devrait pas être là, et qu'on nettoyait, peut-être que l'île redeviendrait aussi vivante qu'avant. »

Léo, motivé, se mit à ramasser les déchets avec elle, en se rappelant que chaque petit geste comptait. Pendant qu'ils travaillaient, ils glanèrent quelques fruits tombés au sol, et Maya butina à nouveau une fleur fanée pour la remettre dans leur bouquet. Mais rapidement, ils se rendirent compte que leur effort seul ne serait pas suffisant. La nature avait été profondément blessée, et même en nettoyant, il faudrait plus pour la faire revivre. Pourtant, leur amour pour l'île leur donna de la force. Ils plantèrent de nouvelles fleurs, prirent soin des arbres, et débroussèrent les chemins pour que tout soit à nouveau propre et accueillant. Ce qu'ils comprirent, c'est que cette île ne pouvait revenir que si chacun prenait conscience de l'importance de respecter la nature.

La tâche était grande, mais leur détermination était forte.

Après une longue journée de travail, le soleil commença à descendre à l'horizon.

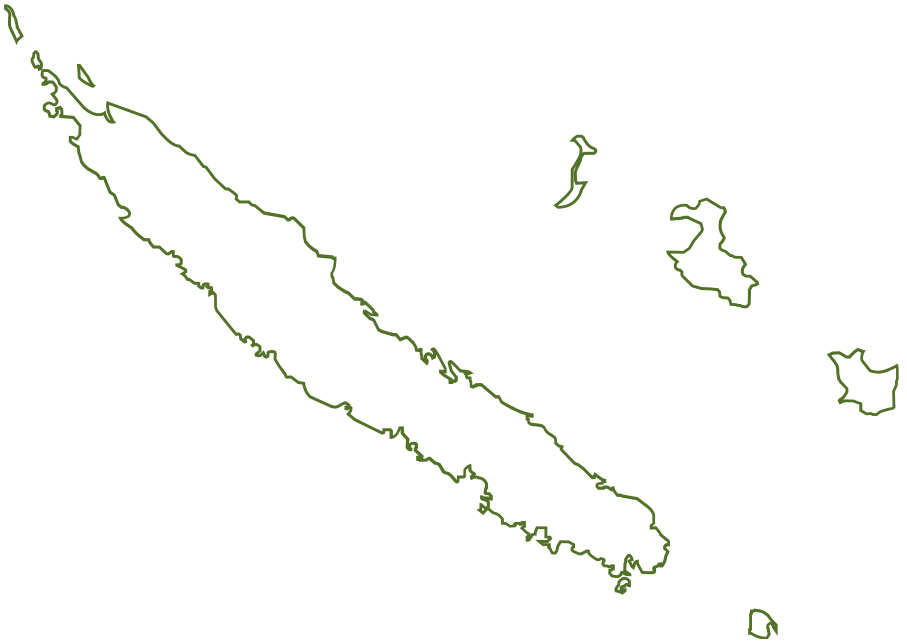
Malgré leurs efforts, ils savaient que tout n'était pas encore parfait, mais ils n'abandonnèrent pas. Leur bonté et leur action avaient déjà permis de donner un nouvel espoir à leur petit paradis.



En regardant leur île, plus propre et plus vivante, ils comprirent que même si tout semblait perdu au début, leur amour pour l'île pouvait tout réparer.
Grâce à eux, la nature retrouvait peu à peu sa beauté, et la petite île semblait plus vivante que jamais.
Léo et Maya, main dans la main, réalisèrent que chaque jour, en prenant soin de leur île, ils pouvaient contribuer à préserver le bonheur de leur planète.
Leur journée s'acheva avec le sentiment qu'ensemble, ils avaient fait une différence, et que cette île pouvait renaître, même après une grande blessure.



Nouvelle-Calédonie





LA CLE DU VIVRE ENSEMBLE

Ecrit par des élèves de la classe 605 -

Collège Francis Carco - Koutio

NOUVELLE-CALÉDONIE

C'était un beau jour de 2024, les Jeux Oympiques étaient à l'honneur dans le monde entier.

La fameuse flamme avait traversé la planète Terre de bout en bout. Avec ses couleurs flamboyantes, elle éblouissait les regards de tous ceux qui croisaient sa route.

C'est ainsi que Benoît Chevalier, grand influenceur fit tomber le joyau des olympiques ; La flamme sacrée des champions était à terre.

Ce fut un faux-départ qui se déroula à Hienghène, en Nouvelle-Calédonie. Cela créa le chaos total, le monde n'avait plus de ressources car cette flamme était celle qui alimentait la source de lumière du soleil.

En ces temps sombres, Diego, jeune homme de 18 ans métis aux yeux marron-vert et aux cheveux bouclés, résidait tranquillement à Rio, célèbre ville du Brésil. Il avait pour animal de compagnie un perroquet bleu turquoise qui se nommait Jean-Bernard. Sa particularité était de parler et d'articuler comme les humains. Il était très intelligent et aimait jouer à la corde à sauter.

Il vivait avec son maître dans cette ville charmante, habitée par des oiseaux multicolores et à l'ambiance chaleureuse qui subit le même sort que celles du monde entier.

Effectivement Rio sombra dans la tristesse et la peur.

Même la jolie statue du Christ s'assombrit.

De l'autre côté de l'univers, Mia, jeune fille de 16 ans, métisse également, vivait à Nouméa. C'était une ville joyeuse avec des plages magnifiques et une eau transparente qui la bordaient.

De ses hauteurs, on pouvait apercevoir des baleines lorsque la saison s'y prêtait. Ses longs cheveux bruns ondulés encadraient avec ravissement sa peau marron. Elle habitait chez sa tante, tata Fabiola à Koutio. Elle s'en occupait depuis sa naissance car sa mère ne pouvait pas s'en charger.

Mia avait un pitt bull qu'elle adorait.

Il était marron avec les yeux verts et se nommait Kastel.

Il l'aidait dans de nombreuses décisions car il était très intelligent.

Ces deux jeunes gens s'étaient connus lors de leur petite enfance et s'étaient séparés sans garder contact comme cela arrive parfois quand on est jeune et que nos parents déménagent.

Rio et Nouméa étaient géographiquement éloignés mais pourtant la vie se ressemblait. A l'époque, ils jouaient naïvement ensemble au loup, au ballon, à de nombreux jeux collectifs sans se soucier de ce qui allait bientôt leur arriver….

Diego, qui avait un mental assez sensible, décida d'aller voir Mia à Nouméa pour la retrouver. Même s'il était hors-jeu, il était bien décidé à reconquérir le cœur de celle qu'il n'avait jamais oubliée. Arrivé à Nouméa par avion, il se reposa et décida d'aller faire un tour au Laser Game pour s'amuser un peu et passer un moment ludique. C'est là que, par magie, il se retourna et la vit : elle était resplendissante, avec son uniforme de laser game, encordée avec son équipe dans la pénombre du musée maritime qui servait de lieu de jeu.

Dès que la partie fut finie, il l'invita au café pour rattraper le temps perdu avec toutes ces années d'éloignement.

C'est alors qu'ils entendirent une déflagration. Suite à la chute de la flamme, portée par Benoît Chevalier le monde devenait fou. Les gens ne se reconnaissaient plus et ne savaient plus vivre ensemble, comme cela avait toujours été.

Pourtant Mia et Diego, eux, avec leurs animaux respectifs, ne s'étaient pas oubliés et s'appréciaient toujours autant.

Sur toutes les télévisions, les écrans piratés par on ne sait qui annonçaient ce message par le biais d'un homme masqué :

« Le monde a besoin de vous ! Pour retrouver la paix et l'harmonie sur terre et en Nouvelle-Calédonie. Chacun d'entre vous peut participer, il faut retrouver la clef du vivre-ensemble afin que le soleil revienne à la vie… ». Mia et Diego, toujours attablés au café virent ce message diffusé sur le grand écran accroché au mur.



Ils décidèrent de participer à cette quête d'un commun accord.

-Comment procède-t-on ? questionna Diego.

-Et si on commençait par le commencement ? demanda Mia.

Ils partirent donc là où tout avait été chamboulé, là où la flamme avait chuté, à Hienghène. C'est une commune du Nord-Est du caillou. La vue y est à tomber à la renverse, lorsque l'on grimpe au point de vue ou dans les montagnes, on y aperçoit la célèbre poule de Hienghène. On raconte que c'est le soleil qui l'a placée ici après avoir échoué à son sauvetage. L'homme qui l'accompagnait à lui été placé à Bourail. Ainsi le soleil voulut que personne ne puisse les oublier. La mer de ce côté de la Calédonie est bleue turquoise et au coucher du soleil on peut y apercevoir les prouesses des héros avec un peu d'imagination.

Diego et Mia partirent en voiture. Diego venait d'avoir son permis de conduire et ses parents lui avaient donné de l'argent pour acheter une voiture. Ils arrivèrent au bac, traversèrent la rivière et franchirent enfin, après cinq heures de route, le panneau d'arrivée.

Ils se rendirent au point de vue, à l'endroit exact où la flamme avait chuté. A cet endroit précis, une bouteille au sol. Ils n'y firent pas attention mais Kastel, toujours aux pieds de Mia, attrapa la bouteille et la lui rapporta. C'est alors qu'elle vit un papier coincé à l'intérieur. Ils cassèrent la bouteille. Un papier s'en échappa et ils voulurent tous les deux s'en saisir. Leurs mains s'effleurèrent et un échange de regards remplis de sentiments s'échangea entre les deux adolescents.

Ce n'était pas n'importe quel bout de papier froissé.
C'était l'indice de départ pour retrouver la fameuse clef du vivre-ensemble, une carte. Sur cette carte se trouvait la ville de Nouméa avec des croix colorées qui marquaient des lieux divers : les quais ferry, le lycée Lapérouse, le collège Francis Carco, la plage de l'Anse Vata, la place des cocotiers et le Cine city. Comment choisir ? Par où commencer ? se dirent les deux amis.
Dans tous ces déplacements, Diego ne cessait de la regarder. Mia se rendait bien compte de quelque chose d'anormal entre eux mais elle n'avait pas le temps d'y penser. Il fallait retrouver la clef de la paix. Ils prirent donc la voiture, un 4x4 Ford qui leur permettait de se promener partout en sécurité. Ils redescendirent vers Nouméa en faisant une pause sur Bourail pour faire de l'essence et manger quelques nems. Heureusement, il en restait encore un peu avant que toutes les stations ne soient vides.
Arrivés à Nouméa, ils se rendirent tout d'abord au collège Francis Carco, où Mia avait passé ses années de collège. Cela lui rappela de bons souvenirs, quand elle était en 605 avec Mme Préau et qu'elle portait son tricot bleu. A l'époque, ils ressemblaient tous à des schtroumpfs ! Ils n'y trouvèrent rien, le collège était désert mais sur la porte de la salle C4, un indice était noté en tout petit : « Allez voir le capitaine du navire ! ». Mia su qu'il fallait se rendre sur une croix en particulier, celle où se situait le lycée Lapérouse ! Ils montèrent dans le 4x4 et partirent direction Nouméa Sud. Lorsqu'ils arrivèrent, ils firent le tour pour trouver une place de parking mais c'était désert.

-Bizarre, bizarre… dit Diego.
-Oui, c'est très bizarre mais au regard des détonations et des bombes lacrymogènes, je comprends les gens, moi aussi je serais bien restée chez moi ! s'exclama Mia.
Ils avaient un peu faim et se rendirent à la cantine pour trouver des restes abandonnés par les lycéens. Ils y trouvèrent des pots de compote, des barres de céréales et des pommes. Mais aucun indice à l'horizon malgré cette échappée fantastique dans un monde qui jusqu'alors leur était inconnu. Assise sur un banc en essayant de réfléchir à cette situation, Mia vit une boîte, posée sur le comptoir du réfectoire.
-Regarde ! dit-elle soudainement à Diego.
Il se retourna et vit la boîte, s'en saisit, l'ouvrit. Dedans se trouvait une clef avec des coordonnées géographiques : -22.30398° or 22° 18' 14" sud /166.44225° or 166° 26' 32" est.
-Je ne comprendspas, dit Mia.
-Moi non plus, lui dit Diego…
-Moi si ! criailla Jean-Bernard, le perroquet. Il continua en expliquant que, d'après lui , c'étaient des points géographiques et à partir de ses connaissances, il lui semblaitque c'était la plage de l'Anse Vata.
Du coup, ils prirent la décision d'aller à l'Anse Vata.
Ils arrivèrent en 4x4 et se garèrent sur une place libre juste devant la plage. Soudain,une détonation frappa, Mia attrapa le bras de Diego et ce dernier rougit.



Un silence total s'installa entre les deux tourtereaux, un échangede regards et ils se rapprochèrent pour s'embrasser quand Jean-Bernard cria :
-Un panneau ! un panneau!
-Hein ? quoi ? sursauta Diego.
-Où ça ? répliquaMia.
-A côté du Roof, là, devant vous, leur expliquale perroquet bleu turquoise.
Ils se rendirent jusqu'au restaurant et y ils y lurent le fameux panneau : « point zéro de Nouméa ». C'est alors que Kastel,le magnifique pitt-bull aboya. Mia comprit immédiatement ce que son chien adoré avait à dire.
-C'est la fontaine Céleste, tu sais ! Celle sur la place des Cocotiers ! s'exclama Mia.
Ah ! Parfait,allons-y ! lui répondit Diego.
Ils arrivèrent sur la place des Cocotiers, rien à signaler au niveau de la jeune fille de Nessadiou représentée en haut de la fontaine Céleste. Cependant, en se promenant sur la place déserte et abîmée par les nombreuses déflagrations et les gens qui devaient s'encorder pour ne pas tomber dans les précipices qui jalonnaient la place jadis si belle, ils furent surpris par la statue de la poignée de mains entre Jacques Lafleur et Jean-Marie Tjibaou.
Effectivement, cette dernière, réalisée en 2022, était toujours intacte.

En un regard, ils virent la poignée de mains s'illuminer comme par magie. Comme si le soleil, si terne depuis la chute de la flamme Olympiquese réveillait enfin. Mia et Diego s'approchèrent et la statue et trouvèrent, coincée dans la poignée de mains, une clé.
Mia trébucha et tomba sur Diego, ils rirent aux éclats. Encore allongés par terre ils aperçurent une serrure dans le dos de M. TJIBAOU . De loin, on voyait le feu à travers la serrure.
Ils essayèrent d'y introduire la clé trouvée auparavant et là, miracle ! la porte cachée s'ouvrit.
En son sein, la flamme olympique brillait de ses feux multicolores et à ses pieds, des jeux éducatifs qui promettaient le vivre ensemble et la paix dans le monde.
-C'était donc ça ? lui dit Diego.
-Oui, il semble que l'éducation soit la clé pour l'avenir heureux de l'humanité… c'est franchement bizarre et évident non ?
lui rétorqua Mia.
C'est alors, que derrière la flamme un cœur de feu s'éleva au-dessus d'eux. L'éducation et l'amour, voici les clés de joie, l'amitié, la paix de l'humanité et du partage.
Diego n'hésita plus, il s'approcha de Mia, qu'il avait tant attendue et cherchée toutes ces années et l'embrassa en un long baiser qui clôture notre histoire. « Quand tu es une queen, la flamme se rallume toute seule » !



LE MIRACLE DE LA BOITE MYSTERE

Ecrit par des élèves de la classe 604

Collège Francis Carco - Koutio

NOUVELLE-CALÉDONIE

Notre histoire commence en 2021, dans une année sportive où le jeu est devenu une des priorités de la population.

Les champions des différents pays organisent régulièrement des compétitions et des prouesses concernant tous les sports et affrontements possibles.

Marc, jeune homme de douze ans, réside à Toulouse en France. C'est un garçon aux yeux marron qui fait déjà un mètre quatre-vingt-six pour son jeune âge. Ses cheveux sont bruns et il est très cultivé et ce, dans toutes les disciplines.

Il est très sportif, particulièrement en foot, où ses échappées sont reconnues par ses camarades. Il est aussi très beau et se balade avec son animal, le chien de jade. Ce dernier a la particularité de devenir une statue en présence des parents mais d'être un chien qui parle lorsqu'il est avec les enfants.

Ses parents n'ayant plus de travail décident d'aller en chercher là où ils peuvent. Ils en trouvent en Nouvelle-Calédonie. La mère sera pompier et travaillera au centre d'Auteuil. Quant au père, il sera contrôleur aérien à Magenta. Le garçon est par conséquent inscrit au collège Francis Carco à Koutio. C'est ainsi qu'ils quittent la France et rejoignent la Nouvelle-Calédonie.

Alice, quant à elle, a treize ans et elle a la peau d'un beau marron scintillant. Elle a les yeux verts et ses cheveux bruns bouclés descendent jusqu'en bas de son dos lorsqu'elle les lâche. Son style vestimentaire est sportif, et elle affectionne particulièrement la marque Nike. Elle vit dans une maison avec étage dans le quartier des Palmiers à Dumbéa avec ses grands-parents, Pépé et Mémé qui s'occupent d'elle depuis qu'elle est née. Elle a un chien, Cookie et un chat, Mikado. Son plat préféré, c'est les lasagnes que lui prépare Mémé ! Elle adore faire du volley avec ses copines dans son quartier. Elle va au collège Francis Carco et sa professeure principale est Mme Bonnamy. C'est là qu'un jour Marc arrive dans sa classe…

C'était un jour de mai 2021, en L03 au collège de Koutio. Alice était assise à l'accoutumée devant le bureau de sa professeure et Marc arriva en retard, essoufflé et honteux car c'était son premier jour, « moyen pour une première impression » se dit-il. La professeure attendait qu'il s'excuse pour rentrer. Alice le regarda en rigolant car la prof attendait encore qu'il dise : « Désolé pour mon retard »… Elle finit par le lui souffler afin que la prof le laisse s'assoir en classe. Voilà comment débuta leur amitié. La sonnerie retentit et les élèves sortirent de classe en plaisantant.



Alors qu'ils commençaient à discuter, le principal du collège, M.Sassi arriva dans la cour avec une enceinte JBL et annonça au micro l'organisation d'un escape game grandeur nature à Nouméa et ses environs.

Marc s'exclama : « Oh ! c'est trop net, un escape game à la rentrée, trop coooooooool ! ». Alice, plus réfléchie, répondit : « Attends, il ne faut pas trop s'exciter, ça peut dégénérer ! ». Mais pourquoi tu dis ça ? lui demanda Marc.

Alice ne le disait pas, mais elle portait autour de son cou un collier étincelant aux pouvoirs de prédictions. Pour qu'il fonctionne, elle devait avaler une pilule bleue qu'elle faisait passer pour des Tic-Tac. Elle les gardait précieusement dans son sac. Midi arriva et Alice mit son cartable dans son casier, fermé avec un cadenas à chiffres. Elle proposa à Marc de partager son casier mais ce dernier oublia de le fermer.

Ils allèrent à la cantine et passèrent rapidement car le mercredi, ce sont les cinquièmes qui passent en priorité.

Le repas était excellent, bami ou porc au sucre avec un flan vanille ou chocolat en dessert.

Le chef Christophe était au top, comme d'habitude !

Ils s'installèrent sur la première table disponible. M. Sassi vint souhaiter bon appétit aux élèves présents. Tout à coup, le collier d'Alice s'illumina. Au moment où sa fourchette atteignait sa bouche, elle sentit des vibrations et sa main se mit à trembler. Marc remarqua ce détail et lui dit :

- Alice, ça va ? ta main tremble… A cet instant elle lui demanda :

- T'as fermé le casier ?

Ils sortirent de la cantine et de loin elle vit le casier ouvert. Les pilules avaient disparu… Alice,sous le choc, lui expliqua alors les pouvoirs du collier. A son tour, Marc lui confia son secret : il pouvait compter sur son ami fidèle, le chien de jade. Malgré toutes ces mauvaises nouvelles, comme ils n'avaient pas cours, ils décidèrent d'aller dès le début d'après-midi participer à l'escape game annoncé plus tôt par le Principal du collège.

Malheureusement, quand ils arrivèrent à Nouméa, les gens semblaient mentalement dérangés. Leur mental déraillait… La seule chose qui pouvait changer ce faux départ, redonner espoir à l'humanité et au collectif était de retrouver la pierre originelle du savoir-vivre. Sans elle, le partage, le rire, la fête, la paix et toutes les valeurs positives de notre pays, et plus largement de notre Terre seraient perdues à tout jamais ; elles seraient hors-jeu.

Alice et Marc décidèrent de se mettre en action. Un match de foot était organisé afin de détendre l'atmosphère tendue qui envahissait Nouméa. Ils choisirent de s'y rendre dans un premier temps. Deux équipes s'affrontaient, As Dumbéa contre As Magenta. Les deux amis arrivèrent juste avant la mi-temps.

En Afrique, particulièrement au Sénégal on aurait dit :

« juste avant que les joueurs n'aillent aux oranges ! » mais chez nous on dit « Aïe c'est la mitemps ! ».

En Afrique, particulièrement au Sénégal on aurait dit :
« Juste avant que les joueurs n'aillent aux oranges ! » mais chez nous on dit « Aïe c'est la mitemps ! ». Le stade se situait dans la banlieue de Nouméa à Rivière Salée. Assis sur les gradins, Marc et Alice regardaient le match.
Un coup de sifflet marqua le temps de pause. Les gens se levèrent et ils virent un curieux message inscrit sur le siège positionné devant eux dans les gradins : « 22° 16' 15.87" S 166° 26' 29.987" E».
- Qu'est-ce que ça veut dire ? demanda Marc à Alice.
-Il me semble que ce sont des coordonnées géographiques, tu ne veux pas demander au chien de Jade ? lui répondit-elle.
Marc sortit Rex de son sac. Il lui dit :
- Mon fidèle compagnon, as-tu une idée de ce que signifie cet ensemble de chiffres et de lettres ?
- Ce sont les coordonnées de la fontaine Céleste, sur la place des Cocotiers, dit Rex.
- Alors c'est parti ! dirent-ils en chœur.
A ce moment-là, les ailes de Rex sortirent de son flanc.
Alice et Marc s'encordèrent au chien de jade qui les transporta en volant dans les airs. Ils croisèrent des hélicoptères, des merles, des pigeons, des grues, des avions militaires… Dans les hauteurs ils voyaient des colonnes de fumée et soudain, ils virent Mikado, le chat d'Alice qui lui aussi avait des ailes et profitait de son absence pour se balader tranquillement. Cela surprit les deux amis mais ils avaient d'autres chats à fouetter.

A ce moment-là, les ailes de Rex sortirent de son flanc. Alice et Marc s'encordèrent au chien de jade qui les transporta en volant dans les airs. Ils croisèrent des hélicoptères, des merles, des pigeons, des grues, des avions militaires… Dans les hauteurs ils voyaient des colonnes de fumée et soudain, ils virent Mikado, le chat d'Alice qui lui aussi avait des ailes et profitait de son absence pour se balader tranquillement. Cela surprit les deux amis mais ils avaient d'autres chats à fouetter.
Ils arrivèrent enfin à la place des Cocotiers. Cette place du centre de Nouméa est décorée de cocotiers, un kiosque central est situé au cœur de place mais, ce dernier avait été détruit et brûlé. Une étrange fumée rouge attira leur attention, ils virent une boîte en argent au milieu des cendres du kiosque. Marc et Alice décidèrent d'atterrir et dirent à Rex : « Tu peux aller chercher la boîte s'il te plaît Rex ? » et à ce moment-là Rex hésita et dit : « Mais vous ne trouvez pas que c'est dangereux ? ». Marc réfléchit et dit à Alice : « Et si nous utilisions l'eau de la fontaine céleste pour arroser les dernières cendres du kiosque ! ». Et c'est ce que firent les deux amis.
Ils atteignirent la boîte où se trouvaient encore de nouvelles coordonnées : « Latitude :
22°16.5786′ Sud - Longitude : 166°27.432′ Est ». Rex s'exclama de suite : « C'est la mairie de Nouméa ! ». Ils se dirigèrent vers le bâtiment qui longeait la place des Cocotiers.

L'immeuble était très grand, décoré à l'époque par de nombreuses statues avec des pieds d'éléphants énormes qui longeaient la clôture. A l'étage, dans la fumée noire, une lumière verte s'échappait au travers des murs détruits par les insurrections et les bombes. Ils montèrent et cherchèrent d'où la lumière se propageait. Ils virent la pierre, incrustée dans un mur. Elle semblait comme fissurée, comme si un élément manquait en son centre. En se rapprochant, le collier d'Alice se mit à vibrer et Rex redevint un chien de Jade, comme ceux qu'on trouve dans les livres, en particulier Oscar et Malika. Cela étonna les deux jeunes amis qui se questionnèrent. La pierre incrustée dans le mur, le chien de jade, et le collier d'Alice d'habitude multicolore, tous ces objets avaient pris la même couleur, un mauve brillant. Alice et Marc étaient en train de s'interroger sur la démarche à suivre quand, tout à coup, le chien se mit à trembler et voler vers la pierre incrustée. Le collier, lui, vibra si fort qu'il se brisa en quatre morceaux. Dans une forte lumière mauve une fusion eut lieu : les quatre morceaux se placèrent dans les angles et le chien, lui, s'incrusta au centre. Il y eut un grand éclair et l'ensemble fusionna. Dans cette explosion multicolore une boîte apparut…

Ils avaient trouvé ce que tout le monde cherchait ! La clé qui permettrait de sauver l'humanité et de redonner de l'espoir aux êtres vivants. Dans la joie et la bonne humeur, ils ouvrirent ce que la fusion de leurs espoirs, c'est-à-dire celle du collier et du chien de jade, avait créé.

. Ils récupérèrent la boîte et appelèrent ceux qui étaient là, à venir voir, avec eux, ce qu'elle contenait.

Tout le monde attendait avec impatience que Marc et Alice ouvrent la boîte. Ils décidèrent de remonter vers la fontaine Céleste. Cette fontaine en pierre de taille a été construite entre 1892 et 1894, c'est le point 0 du kilométrage des routes de Nouvelle-Calédonie, elle est inscrite au titre des monuments historiques par arrêté du 13 août 1992. Ainsi le point zéro devenait celui d'une nouvelle ère.

Ensemble, ils portèrent la boite et la posèrent sur les marches de la fontaine. Sous les yeux de la jeune fille sculptée, ils l'ouvrirent en tenant chacun un côté du couvercle. Une lumière jaillit en illuminant toute la place. Croyant découvrir le pouvoir ultime de gouverner le monde entier, chacun se précipita pour regarder à l'intérieur.

Lorsque la lumière cessa, de nombreux jeux apparurent autour de la fontaine. Un terrain de basket, des cages de football, un terrain de tennis, un mur d'escalade, un babyfoot, une salle de laser game et au fond de la boîte toujours brillant par milles feux un jeu éducatif…



Ils étaient tous surpris, la clef pour la paix et le vivre ensemble c'était simplement le jeu et particulièrement le jeu éducatif.
En s'amusant, en réalisant des jeux collectifs et en apprenant, c'est ainsi que le monde de demain se construirait dans la paix et le partage !
La solution si simple, personne ne l'avait vue avant et pourtant elle était là, à la portée de tous : sauver l'humanité c'était commencer par s'instruire et jouer !
Alice et Marc étaient heureux, heureux de partager et d'avoir trouvé LA réponse à tous les maux de l'humanité !
Ils retournèrent au collège, motivés plus que jamais à apprendre et à prouver au monde que la réponse qu'ils avaient trouvée était formidable et l'avenir de notre archipel !

LE JEU DE L'ILE DE KOUTIO

Ecrit par des élèves de la classe 604 -
Collège Francis Carco - Koutio
NOUVELLE-CALÉDONIE

Un matin solaire se leva sur l'île de Koutio.
Huit adolescents – Jack, Marie, Ludo, Maï, Alice, Mia, Zoé et Tyler – se réunirent sous la grande case de l'école,excités par la rumeur d'un jeu mystérieux, organisé quelque part dans la brousse du Sud.
« Le Grand Jeu de l'île oubliée, ça vous dit quelque chose ? » demanda Alice,les yeux brillants de curiosité.
« Paraît que seuls ceux qui respectent la nature peuvent y participer », ajouta Zoé en regardant la canopée frémissante, comme si la forêt elle-même les écoutait.
Un vieux carnet trouvé près d'une palmeraie leur indiquait un lieu précis dans la forêt humide, entre les fougères arborescentes et les banians.
Sans hésiter, ils formèrent une file indienne, Marie ouvrant la marche avec sa machette pour dégager les lianes. Chacun avait un petit sac rempli d'objets utiles : corde, boussole, carnet, gourde... Une vraie expédition.

Ils décidèrent de débrousser le chemin, traversant un biome étrange où des abeilles butinaient paisiblement autour de fleurs tropicales. À chaque pas, des sons de percussion naturelle – le chant d'un oiseau, le craquement d'une branche, le clapotis d'un ruisseau – semblaient rythmer leur progression, comme si la jungle leur proposait un niveau musical secret.
Arrivés sur place, une clairière s'ouvrit devant eux, vivante, presque magique. Au centre, un bambou gravé annonçait :

"Bienvenue au Grand Jeu de l'Île Oubliée.
Trois épreuves vous attendent.
Un seul groupe gagnera… à condition de rester unis."

Un gong invisible résonna à travers la canopée.
C'était le début.
Les adolescents échangèrent des regards: ils venaient de collèges différents, parfois rivaux– Koutio, Auteuil, Porte de Fer, Katiramona – mais ici, ils allaient devoir coopérer.
Une grande natte fut déroulée par le vent, affichant les règles : "Créez un conte en 30 minutes, inspiré de ce lieu. Chaque voix compte."

Mia proposa : « On pourrait raconter l'histoire d'un renard qui sauve une île grâce au rire ? »

Ils commencèrent à imaginer, à discuter, à rire. Ludo faisait des bruitages, Zoé mimait des scènes, pendant que Maï écrivait les idées. Mais soudain, Alice aperçut Tyler recopier une ancienne légende dans son cahier.
Elle fronça les sourcils.
« C'est de la triche », murmura-t-elle, conséconsciente de l'injustice.
« Tu crois que c'est juste un jeu de notes ?
C'est un test de valeurs », répondit Marie en posant une main sur l'épaule de Tyler.
Le silence qui suivit fut lourd. Puis Tyler se ravisa, honteux,et proposa une nouvelle idée : une légende autour d'un arbre qui pleure si les humains mentent. L'équipe termina leur conte ensemble, une phrase chacun, comme un relais de mots.
Un papillon bleu s'envola: c'était le signal. Ils avaient réussi.

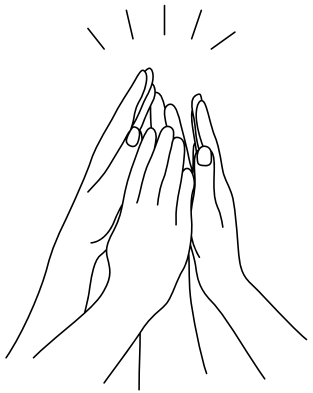


Un gecko lumineux aux pattes fluorescentes apparut soudain, filant entre leurs pieds. Il sauta sur une pierre, puis sur une autre, traçant un chemin jusqu'à l'entrée d'une grotte. À mesure qu'ils avançaient, les torches s'allumaient toutes seules, révélant des fresques d'anciens joueurs.
En entrant, les murs se mirent à parler,une voix grave et vibrante:

« Conjuguez le verbe faire au passé simple. »
« Donnez les terminaisons de l'imparfait. »
« Réécrivez ce texte au futur. »

Jack, Ludo et Alice se jetèrent sur les réponses, chacun dégainant une craie magique. Des mots apparaissaient sur les murs, comme dans un escape game. Maï hésita à la dernière question… Les murs tremblèrent, un souffle chaud balaya leurs cheveux.

Mais soudain, une liane descendit du plafond, lentement, comme une récompense divine. Elle portait un joker tressé de feuilles :
"Cadeau des esprits pour ceux qui restent solidaires."



Ils levèrent les yeux, un sourire complice aux lèvres. Ensemble, ils avaient franchi la seconde étape.
Ils débouchèrent enfin sur une piste de sable entouréede cocotiers. « Une cocoteraie ! » s'écria Maï.
Une table en bois les attendait avec des objets tirés au sort. Un dé en pierre fut lancé. Chacun tira un véhicule en bois sculpté : un side-car solaire, une BMW gravée de symboles tribaux, une moto verte moussue, une pirogue montée sur roues…
« C'est comme un Mario Kart calédonien », s'étonna Ludo en grimpant sur son moyen de transport incertain.

Des pièges naturels étaient placés : feuilles de bananiers glissantes, cailloux mouvants, graines de niaouli à éviter. Des petits défis latéraux apparaissaient : attraper un fruit sans le faire tomber, saluer un vieux cerf dans la forêt, ou rouler en silence pendant 10 secondes.
Ils partirent à toute allure. Le sol vibrait sous leurs roues.
Tyler, emporté par l'excitation, lança sans le vouloir une noix de coco sur le pneu de Zoé. Son kart dérapa, laissant une longue empreinte dans le sable.
« Pardon ! » cria-t-il.
Zoé sourit. « Fais gaffe, c'est pas un vrai combat.
On joue ensemble. »

LE JEU DES ABYSSES ET DU BIOME

Ecrit par des élèves de la classe 605 -

Collège Francis Carco - Koutio

NOUVELLE-CALÉDONIE

Dans les profondeurs mystérieuses de la Nouvelle-Calédonie, sous un ciel souvent changeant, Esra rêvait d'une seule chose : intégrer le biome, ce havre de verdure pure, oasis intacte où la nature régnait encore, loin des ravages du monde. Quarante ans auparavant, la bombe nucléaire « L03 » avait bouleversé l'équilibre de la Terre.
Les continents avaient été dévastés, mais ici, au cœur de l'océan Pacifique, une légende persistait : le biome, ce paradis préservé où la vie sauvage prospérait encore.

Mais pour atteindre ce sanctuaire, il fallait d'abord survivre aux « Abysses de la Bulle », un jeu cruel qui mettait à l'épreuve les corps et les esprits.
Le signal de départ retentit, clair et puissant. Esra plongea dans l'eau glacée, la morsure du froid la saisit, mais elle repoussa cette sensation.



Elle nagea plus profondément, scrutant les ténèbres éclairées par les coraux phosphorescents. Le récif s'étendait devant elle, abritant poissons colorés, algues ondoyantes, et dangers inconnus. Soudain, une méduse électrique la frappa, envoyant une décharge qui la fit reculer en criant.
Le capteur de vie qu'elle portait indiquait déjà une perte.
Elle s'accrocha à un rocher,reprenant son souffle, les yeux brûlants.
Au loin, une lumière attirait plusieurs plongeurs, mais un mauvais pressentiment lui serra la poitrine. Elle vit alors des mines sous-marines, boules épineuses reliées par une chaîne. L'un des participants fit exploser une mine, déclenchant une réaction en chaîne terrifiante.
L'eau s'embrasa, les explosions déchiraient les Abysses. Projetée violemment, Esra heurta le récif et perdit connaissance.
À son réveil, elle était seule, blessée, sur une falaise. Sa combinaison était en lambeaux, sa vision trouble. La lampe de secours en main, elle essaya de se relever, le souffle court. Son capteur affichait 75 % de vie. Malgré la douleur, elle continua à chercher l'empreinte digitale lumineuse, clé pour entrer dans le Biome.
Mais un immense requin marteau surgit des profondeurs. Esra, prise au piège, hurla alors que ses mâchoires broyaient son épaule. Dans un ultime élan de courage, elle saisit son harpon et frappa l'œil du prédateur. Il lâcha prise, nageant dans un nuage de sang.

Épuisée, elle atteignit enfin l'empreinte. Puis,lentement, tout s'éteignit.
Esra se réveilla dans une palmeraie, entourée de palmiers géants, bercée par une lumière douce.
Le biome, elle y était arrivée.
Mais la blessure profonde ne laissait plus de place à l'espoir.
Le souffle court, elle posa son masque et inspira pour la première fois l'air pur de ce paradis. Le chant d'une baleine résonnait au loin tandis que la vie la quittait doucement.
À plusieurs kilomètres, d'autres adolescents vivaient leurs propres combats. Tom, Hanna et Mathéo, élèves du collège Carco, étaient lassés de la routine.
Une semaine seulement et déjà, l'envie de sortir de l'établissement les tenaillait. Leur plan : trouver un mystérieux livre magique caché au CDI, qui, disait-on, ouvrait la porte à la liberté.
Au cœur de la récréation, ils s'y retrouvèrent.
Mathéo ouvrit la boîte transparente, dépliant des pages éparpillées. Mais des pages manquaient : chaque professeur gardait la sienne, à condition de réussir ses épreuves.
La documentaliste leur remit la liste des professeurs à affronter. Leur premier défi les attendait sur le terrain de sport.

Ils s'enfoncèrent dans le biome entourant le collège, où le jardinier débroussait les sentiers et son suppléant récoltait des plantes. Au bout d'un chemin, ils croisèrent leur professeur d'EPS, qui leur annonça qu'aucun élève n'avait jamais franchi le labyrinthe.
Mais Tom, Hanna et Mathéo ne renoncèrent pas.
Suivant les empreintes laissées par d'anciens élèves, ils arrivèrent à un croisement : un chemin montant vers une palmeraie, l'autre menant vers une forêt dense aux canopées impénétrables. Ils choisirent la palmeraie.
Là, ils trouvèrent une page accrochée à un arbre, signe qu'ils avançaient.
Puis ils se dirigèrent vers la salle de maths.
Leur professeur les attendait, posant un problème difficile : combiende panneaux solaires fallait-il pour alimenter tout un collège ?
Grâce à une énergie nouvelle acquise via le livre, ils répondirent rapidement, impressionnant la professeure. Celle-ci leur donna la page suivante.
La salle de sciences les accueillit ensuite.
Une ruche bourdonnante et un jardin de fleurs embaumaient l'air. La consigne était simple mais délicate : identifier les êtres vivants autour d'eux, comprendre leur rôle, et enfin récolter du miel. Ensemble, les trois élèves partageaient les tâches, coopérant pour réussir cette étape.



Pendant ce temps, une équipe d'élèves, Mia, Angelina, Zoé, Tyler et Alice, surnommée « L'équipe bleue», participent à un concours de nouvelles. Ils voulaient raconter leurs vies, leurs rêves, la beauté et les difficultés de la Nouvelle-Calédonie.

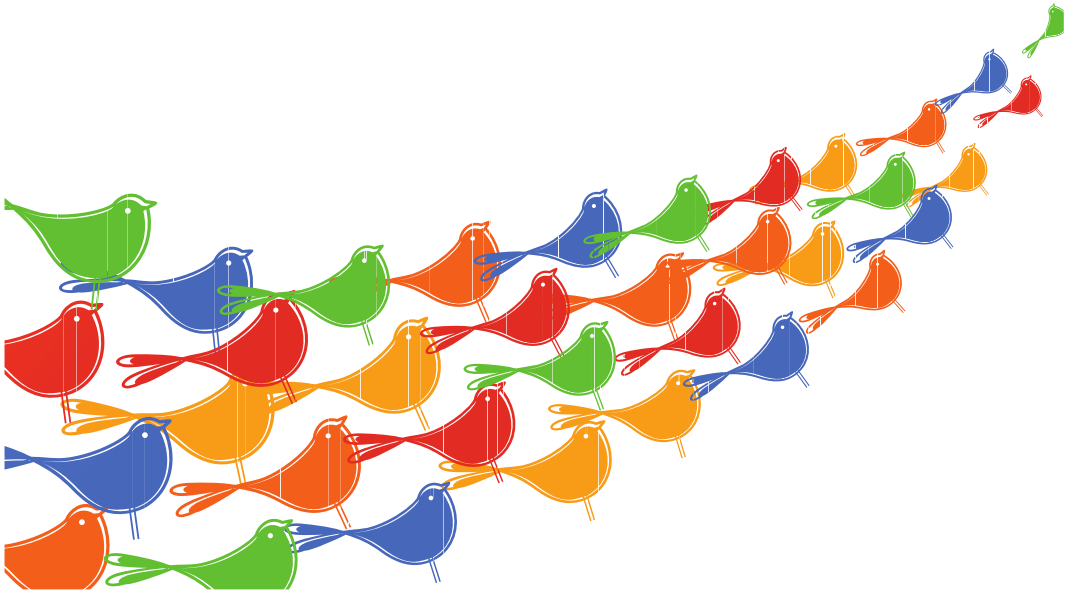
Mais l'équipe mauve trichait, utilisant des textes photocopiés. Alice alerta le jury, mais ses avertissements furent ignorés. Pourtant, les cinq adolescents ne baissèrent pas les bras, convaincus que la vérité et la créativité finiraient par triompher.

Dans une autre réalité calédonienne, un jeu étrangese déroulait : le Monopoly de la Vie. Les joueurs, incarnés par des pions comme le bateau, la voiture, la couronne et le policier, s'affrontaient dans des défis où le football, le basket et même la magie dictaient les règles. Les enjeux étaient élevés : gagner signifiait survivre, perdre condamnait à la prison ou pire.

Enfin, au cœur d'une forêt, Hugo le chasseur et Boÿka le mage entraient dans un village déserté, hanté par des loups garous capables de parler. Ils découvrirent que ces créatures rôdaient sans relâche, menaçant les derniers habitants. Après des tirs manqués et des sorts ratés, les loups finirent par fuir à l'aube. Mais leur présence laissait un sombre avertissement : la nuit, le danger était partout.

Toutes ces histoires, différentes et pourtant liées, racontent la même chose : la lutte pour la survie grâce au jeu, le courage face à l'adversité, l'amitié qui triomphe des épreuves, et la beauté intacte d'une terre que l'on doit protéger.

Car dans cette Nouvelle-Calédonie transformée, entre réalité et légende, les jeunes gardent la flamme de l'espoir. Ils savent que le biome est bien plus qu'un lieu : c'est le rêve d'un monde renouvelé, la promesse d'une vie meilleure, pour eux et pour ceux qui viendront après.



ABEL ET LE POIDS DES RESPONSABILITES

Ecrit par des Copa Sailuegejë - 4°A

Collège Francis Carco - Koutio

NOUVELLE-CALÉDONIE

Abel n'était pas un jeune garçon comme les autres, il était le fils du grand chef Ziahnu du district Nugily. Il habitait seul avec son père. Sa mère était malheureusement décédée deux ans auparavant. Il n'avait alors que sept ans. La position de son père ne laissait place à aucune émotion. Il fallait garder la tête haute en toute circonstance et ne montrer aucune faiblesse.

Ces deux années, l'enfant pansa sa blessure en s'isolant dans le « uma ne meköl », l'abri pour dormir, appelée aussi la case. C'était une habitation traditionnelle entièrement recouverte de bottes de paille fixées solidement à l'aide de lianes sur une ossature en bois. Comme dans tous les districts, la case du grand chef était immense et principalement destinée à recevoir les réunions importantes. Le jeune garçon de neuf ans savait que, tous les matins, il devait se lever tôt, plier sa natte dans un coin de la case et la balayer avec un balai en tiges de cocotier, « wati drohnu ». Le lieu pour dormir était ainsi prêt pour se réunir.

Il savait aussi qu'il était le prochain grand chef du district Nugily.

Alors, tous les matins, en sortant de la case, il rejoignait son père dans le « uma kecen », la cuisine en feu de bois. Celui-ci l'attendait avec un bol de tisane et chacune de ses gorgées était accompagnée d'une légende, d'une anecdote ou d'un savoir qui lui apprenaient les liens entre les clans, les esprits totems ou encore la naissance de la grande chefferie. Cette transmission l'oppressait, car elle était noyée de recommandations paternelles liées à son futur rôle coutumier. Il ressentait le besoin de s'évader.

Leur case était située près d'une petite forêt qui formait une canopée idéale pour se changer les idées. Il profitait d'y aller lorsque son père avait des réunions importantes. Son passe-temps favori était celui qu'il partageait avec sa mère, le tressage de ballons en feuilles de cocotier. Il coupait ces feuilles dans une palmeraie composée uniquement de cocotiers plantés par sa mère une dizaine d'années auparavant. Malheureusement, de retour chez lui, le poids des responsabilités revenait charger son esprit.

Un matin, en allant couper des feuilles de cocotier, une idée surprenante lui traversa l'esprit : « Et si je m'en allais ! Père n'en saurait rien ! Il est très occupé aujourd'hui ! » Prenant son sabre d'abatis de la main droite et une grappe de cocos verts de la main gauche, il s'éloigna de la tribu. Il veillait à emprunter des sentiers peu fréquentés qu'il fallait parfois débrousser pour y cheminer.



Ses pas le menaient chez sa grand-mère paternelle au bord du rivage, nenë Wajo. « Nenë » est un terme affectueux qui signifie « maman », il est employé pour désigner les grand-mères qui affectionnent aussi les enfants comme une mère. La sexagénaire préférait rester dans l'ancienne chefferie qui se situait à l'origine au rivage à Ejëlaiengen. Depuis l'arrivée de l'évangile, le père Fabrius avait déplacé la tribu vers le plateau au lieu-dit « Ziahnu », afin de faciliter le rassemblement des fidèles vers un seul lieu de culte, l'église, « uma mitrötr » : l'abri sacré. Sa grand-mère et sa tante étaient étonnées de le voir. La vieille dame lui demanda d'un ton affectueux et inquiet :

« - Abel, aping hniminang, kola welai ? Nawën eö a treij ? Abel, mon petit-fils bien-aimé, que t'arrive-il ? Pourquoi pleures-tu ?

- Mémé, je me suis enfui de chez moi ! Papa ne le sait pas ! répondit-il en continuant à pleurer.

- Pourquoi t'es-tu enfui ? insista-t-elle en le serrant dans ses bras.

- Mémé, je ne veux plus apprendre les responsabilités de grand chef ! J'ai envie de jouer et rire comme les autres enfants ! murmura lentement l'enfant rassuré par les bras qui l'enserraient tendrement.

- C'est notre coutume ! Je comprends ta douleur ! À ton âge, ton père a vécu la difficulté d'apprendre les responsabilités de grand chef ! Aujourd'hui, c'est à ton tour, fils de grand chef, de les apprendre ! lui dit-elle d'un ton affectueux et ferme. Arrête de pleurer et viens boire du thé ! »

Le garçon se calma et alla manger. Les deux femmes se turent. Le sujet était clos et l'enfant épuisé. Sa tante lui prépara un duvet en feuilles de palmes séchées. Il s'y allongea, sans poser de questions. Il savait que ce duvet était confectionné à son attention. Et il s'endormit.

Le lendemain, il alla se baigner à la mer. Il aimait sentir les vagues se briser sur son visage. En remontant sur le rivage, il croisa une famille dont les parents se préparaient à pêcher. Il s'approcha des enfants, attiré par leurs rires joyeux et amusés. Il remarqua qu'ils jouaient à terminer en premier le tressage des balles en feuilles de cocotier. La principale règle du jeu était la rapidité des doigts. Il s'assit et admira l'agilité de ces enfants. L'aîné des frères, Mataio, gagna haut la main. Voyant le regard admiratif du jeune étranger, il se présenta et lui expliqua que ses frères cadets l'aidaient à s'entraîner pour un concours. Il proposa à Abel d'y participer en sa compagnie. Enchanté, le jeune Abel accepta volontiers cette invitation. Avant de se séparer, Mataio fixa leur départ aux premières lueurs du jour.

Impatient, le futur participant au concours courut demander l'autorisation à sa grand-mère. Sa grand-mère, surprise, s'informa : « - Quand aura lieu ce concours ?

- Il se déroulera demain et Mataio m'accompagnera ! répondit le jeune garçon.

- Mataio est un bon garçon ! Il t'accompagnera et te protègera ! Je te donne ma bénédiction !

Va en paix et n'oublie pas qui tu es et d'où tu viens !

- Merci nenë de me laisser encore rester un peu plus longtemps avec toi !

La nuit fut courte, Abel n'avait pas réussi à fermer l'œil. Il avait hâte de participer au concours de celui qui tresserait le plus grand ballon en feuille de palmier. Arrivé au point de rendez-vous, son ami Mataio était là, assis sous un bourao avec un panier tressé posé près de lui. C'était presqu'un jeune homme, grand et musclé, avec un visage toujours souriant et rassurant. Même quand il tressait, il souriait. Il se leva et fit signe à Abel de le suivre.

Le trajet fut assez long. Mataio en profita pour lui donner des conseils. Abel l'écouta avec attention tout en admirant la diversité des êtres vivants présents dans le biome de leur île au sol calcaire. Un concours, c'était une première, pour lui, d'y participer. Il espérait seulement être à la hauteur des exigences de l'évènement. Lorsqu'il vit les premières fumées des cases, son cœur se mit à battre un peu plus vite et ses mains commençaient à trembler. Mataio le rassura en lui chantant un chant guerrier des temps anciens. Abel se laissa entraîner par le rythme envoûtant de la mélodie et ne se rendit pas compte qu'ils étaient arrivés à l'entrée de la tribu.

« Jönejokin », c'était le nom de la tribu où se déroulait le concours. Le soleil venait à peine de se lever, et des gens sortaient de divers sentiers pour y assister. Un homme vêtu d'une jupe et d'une couronne tressée en feuilles de cocotier s'avança et annonça l'ouverture des inscriptions au son du tûtût,

une coquille de conque dont le souffle produisait un son de trompette. Mataio lui prit la main et leur fraya un chemin au milieu de la foule. Ils furent parmi les premiers à s'inscrire. Les habitants de la tribu les dirigèrent vers la plage des épreuves. Ils s'assirent sous un cocotier et attendirent en silence. Les concurrents s'installaient petit à petit.

Près d'eux, une femme et son jeune fils n'arrêtaient pas de fixer bizarrement Abel. Le compagnon de Mataio prit peur. Il arracha deux feuilles de fougères qui poussaient dans le sable et se tressa une couronne pour cacher son visage. Le son du tûtût retentit une deuxième fois. Alors, les habitants de Jönejokin s'empressèrent de distribuer les feuilles de cocotiers. Les règles du concours furent expliquées. Et au troisième souffle du tûtût, la course était lancée. Tous les concurrents se concentraient dans la découpe et le tressage de leur chef-d'œuvre. Les familles qui étaient venus les supporter étaient impressionnées par la diversité des méthodes de tressage ornemental. Abel se sentait tout petit au milieu de cette foule d'artistes. En levant la tête, il croisa les yeux brillants de sa grand-mère. Cela lui donna du courage pour continuer son ouvrage.

En allant récupérer une autre feuille, il se laissa distraire par un concurrent qui questionnait son voisin sur son identité. Cette curiosité le déstabilisa, à nouveau, et le mit en colère. Il n'arrivait plus à tisser les feuilles au bon endroit.



Il n'avait pas l'habitude d'attirer les regards. L'isolement qu'il s'était imposé depuis le départ de sa mère l'avait rendu sauvage. De plus, il se rendit compte qu'il ne pouvait échapper à son rang et, par la même occasion, à ses responsabilités. Débordé d'émotions, il se leva et quitta le concours. Nenë Wajo le suivit et le trouva en pleurs, caché derrière un puit en pierre.

« - Nenë, je ne me sens pas à ma place, ici ! Je veux retourner à la maison ! marmonna-t-il la tête entre les bras.

- Lève-toi ! Nous rentrons à la maison ! dit-t-elle calmement sans poser de questions.

De retour à la maison, ils trouvèrent son père assis sur le banc en tronc de cocotier devant la case. Abel était à la fois content et inquiet. Il alla tout de même le saluer. Son père lui demanda des explications sur son départ inattendu. Le cœur de l'enfant se serrait dans sa poitrine et ses yeux se remplissaient de larmes. Il eut peur de blesser le grand chef et préféra se taire. Heureusement que nenë Wajo était là. Elle appela son fils dans la case. Il n'entendait rien de l'endroit où il se tenait. Il s'assit sur le banc et attendit qu'on l'appelât. Perdu dans ses pensées, il ne vit pas son père sortir de la case. Il paniqua en entendant des pas s'approcher en courant. Il eut juste le temps de voir son père l'attraper et le serrer entre ses bras. Il le porta ainsi jusqu'à la case. Nenë les regardait avec tendresse. Tous les trois avaient les larmes aux yeux. Abel ne put s'empêcher de pleurer au milieu de toutes ces marques de tendresse qui lui rappelaient sa mère.

Son père le posa sur une natte et lui tendit une natte en feuille de pandanus et une coquille de conque en lui disant d'un ton solennel : « Mon fils, avec humilité, je te présente ce geste d'amour. Il symbolise ma demande de pardon. Pardon de t'avoir laissé vivre seul le deuil de ta mère ! Pardon de t'avoir trop mis cette pression autour du rôle qui te reviens ! Pardon de t'avoir enfermé dans cette routine qui t'a empêché de vivre ta vie d'enfant ! Ce geste symbolise aussi mes promesses. Je m'engage à améliorer ma façon de t'éduquer ! Je promets de tenir compte de tes besoins ! » L'enfant se leva et prit le geste entre les mains, signe qu'il avait entendu les paroles prononcées. Il le tendit à nenë et, en toute humilité, il remercia ces paroles. Il accepta le pardon de son père et demanda, à son tour, son pardon pour être parti si longtemps sans le prévenir. Tout était dit. Ils remercièrent nenë pour sa patience et son amour. Ils pouvaient, désormais, rentrer à Ziahnu, heureux de s'être réconciliés. Leur marche était animée de discussions joyeuses et rigolotes. Ils arrivèrent à la tribu à la nuit tombée. Fatigués, ils ne tardèrent pas à s'endormir l'esprit calme et soulagé. Le jour qui suivit, le père se leva, content de la journée qu'ils avaient passé la veille. En sortant de la case, il vit que la natte d'Abel était déjà pliée. Il pensa le rejoindre dans le « uma kecen », mais il n'y avait aucune trace de l'enfant. La petite forêt était aussi vide que Ziahnu. Abel avait de nouveau disparu !

L'ILE D'AXEL

Ecrit par Tina Milie (autrice 4°A)
Dialogues et bruitages en support : Copa Sailuegeje, Medriko Toma et Issamatro Itönë
4°A / 5°A, Collège de Hnathalo, Lifou

NOUVELLE-CALÉDONIE

Sur une petite île isolée, une végétation dense poussait sur un sol alcalin. Elle créait une canopée luxuriante qui abritait de nombreux êtres vivants. Un jeune garçon y habitait, seul, dans un lieu qu'il avait appelé Siloam. Il surnomma sa cabane en bois : « Terofal », qui signifie « La Forêt » en verlan, par gratitude pour ces arbres chaleureux et nourriciers. Ce jeune garçon mystérieux s'appelait Axel.

Sa chevelure brune et épaisse recouvrait un visage fin au regard perçant. Une jupe en fibres d'agaves sauvages, ornait ses hanches jusqu'aux genoux, laissant à nu son torse à la peau mate.

Axel respectait la nature. Il vivait au rythme des saisons et du temps qui passe. Il ignorait ce qui se passait au-delà de l'horizon. Sa vie s'organisait entre l'entretien de sa cabane, la cueillette, la chasse et la pêche. Il s'était retrouvé au milieu de cette canopée lorsqu'il était encore tout petit. Il arrivait, alors, à peine à se nourrir seul. Il supposait toujours qu'il avait dû être abandonné lorsque ses parents le trouvèrent trop lourd à être porté ou bien trop laid à être regardé…

Les raisons, ils ne les cherchaient plus vraiment. Sa réalité était qu'il vivait seul sur cette île isolée. Son âge, aussi, il ne le connaissait pas. Son seul calendrier était celui du cycle de la lune.

Un beau matin, alors que le soleil venait à peine de se montrer, le résident de Siloam se réveilla en sursaut sur un amas de feuilles humides, entouré de palmiers. Mais que faisait-il au milieu d'une cocoteraie ? Il n'était plus dans sa cabane ! Il observa tout autour de lui et reconnut le champ de palmiers qui se trouvait au sud de l'île. Il se leva et marcha, perdu dans ses pensées. Il fit trois fois le tour de cette même palmeraie sans s'en rendre compte. Beaucoup de questions tourmentaient son esprit. Ne trouvant aucun indice ni aucune trace de pas qui expliqueraient sa présence dans ce lieu, il se résigna à retourner chez lui.

Peut-être y trouverait-il des réponses, se disait-il !

Soudain, sur le sentier qu'il débroussait, il aperçut l'ombre d'une silhouette au bout d'une allée de cocotiers. À vingt pas de lui se dressait quelqu'un ou quelque chose qui l'observait derrière la cime d'un palmier. Des frissons lui parcouraient le corps. Il n'avait rencontré personne depuis son abandon.

Il ressentait à la fois de l'excitation et de l'inquiétude.

Sans réfléchir, il courut à toute vitesse. Il courut très vite, mais en vain. La silhouette s'éloigna aussitôt. Trop excité, sa vision était embrumée par des larmes de joie et de colère. Alors il ne vit même pas où elle s'était dirigée. Il avait raté l'occasion de rencontrer quelque chose ou quelqu'un.

Déçu et essoufflé, il rebroussa chemin et suivit le sentier qui le menait vers sa cabane. À plusieurs reprises, sur le chemin du retour, il regardait derrière lui. La silhouette le suivrait-elle jusqu'à Terofal ? se demandait-il avec espoir. Axel arriva à Siloam à la nuit tombée. Fatigué par cette journée pleine d'émotions, il alla se coucher sur un duvet de paille,
les « jez », qu'il avait pris le soin d'entasser près du feu, situé au milieu de la cabane.
La fumée réchauffait son corps et apaisait son esprit agité.
Très tôt le lendemain, il se réveilla déterminé à continuer ses recherches. Il reprit le sentier de la veille. Alors qu'il se rapprochait de la palmeraie, le rythme de son cœur s'accélérait. Ses yeux guettaient le moindre balancement de feuilles et ses oreilles le moindre bruit suspect. Ses pas ralentissaient et devenaient plus légers, comme s'il s'apprêtait à surprendre une proie. Sa prudence fut récompensée. La silhouette était là, sous la cocoteraie. Était-ce un jeu ? Fallait-il se courir après ou s'observer ? Si c'était un jeu, le jeune garçon n'en connaissait pas les règles. Il ne put s'empêcher encore une fois de la poursuivre. Et encore une fois, sa déception fut grande. Il admirait, malgré tout, sa rapidité qui en faisait un excellent adversaire.
Devrait-il adopter une nouvelle tactique d'approche ? Une nouvelle partie recommencerait-elle le lendemain ?



Autant de questions qui traversaient son esprit lorsqu'il alla boire de l'eau au creux d'une cime de cocotier creusée avec une pierre pointue pour recueillir l'eau de pluie s'écoulant le long du tronc. Cette source en eau lui permettait de se désaltérer sans avoir à quitter la palmeraie. Sans répit, il coupa des feuilles de cocotiers, « drohnu », qu'il voyagea jusqu'à Siloam pour recouvrir et renforcer l'ossature de sa cabane en bois de gaïac, le « mu ».
La recherche de l'inconnu n'était que partie remise.
Les tâches journalières ne pouvaient plus attendre.
Le jour suivant, le jeune garçon de Terofal prit le temps de se lever. La chaleur solaire réchauffait déjà les feuilles fraîchement coupées la veille. Le jeune garçon de Terofal était en pleine forme. Il était toujours préoccupé par cette rencontre, mais il avait aussi très faim. Il décida de se rendre sur la plage Fenei Cica. Il y récupéra sa tige de pêche posée le long d'un tronc de faux tamanu. Il avait également ramassé quelques vers et des bernard-l'hermite sur le sentier. La pêche fut bonne à la marée descendante. Il prépara des braises et y posa les prises enroulées dans des feuilles de faux-poivriers. Il profita, ensuite, de la marée pour compléter son repas de quelques palourdes. Les feuilles de faux-poivriers commençaient à parfumer la plage.
Il se dirigea vers le trou d'eau, le « an », et s'y baigna en attendant que les aliments cuisent.

À son retour, il ne restait que des braises. Sa nourriture avait disparu ! Plus rien ! Surpris, il fut envahi par des frissons.
Il n'avait jamais vécu cela auparavant, même de la part des animaux de l'île. En faisant le tour de la plage, il trouva des papayes qui rassasièrent sa faim. Mais il restait très inquiet.
Sur le chemin du retour, son esprit était toujours autant perturbé par des questions sans réponses. Était-ce le début d'une nouvelle partie ? Serait-il un joueur déloyal, à surprendre son adversaire plutôt que de l'affronter de face ? Est-ce une règle nouvelle de s'attaquer aux biens des autres joueurs ? Dans tous les cas, son adversaire avait toujours une longueur d'avance et le niveau de jeu avait augmenté un cran au-dessus.
Il se sentait en sécurité dans sa cabane. Il pouvait désormais réfléchir à une revanche. Il inventa les règles d'un jeu qu'il nomma le jeu « cache-cache ». Après une bonne nuit de sommeil, il tressa un panier en feuilles de cocotier et y plaça de quoi se nourrir. Sa décision était prise, il devait à tout prix rencontrer ce phénomène. Sur le sentier de la falaise qui descendait vers la palmeraie, il entendit du bruit. Il quitta le sentier vers un point qui lui donnait une vue dégagée en contrebas.
Et, là, il vit des humains comme lui en train de débrousser la palmeraie qui l'avait nourrie et réchauffée tant d'années !

Abasourdi, il faillit tomber de son point de vue lorsqu'un vent puissant souffla sous sa poitrine et l'éloigna du bord. Axel, affolé, tomba à la renverse et rampa à reculons en observant tout autour de lui. Tout à coup, son regard se figea. La silhouette, ou plutôt l'esprit, était immobile devant lui. Elle le fixait gentiment et lui dit d'un ton rassurant :
« - N'aie pas peur ! Tu es prêt ! Je t'ai montré des ruses pour se cacher et perturber l'adversaire ! Utilise-les pour faire fuir ces personnes !
- Mm..mais qui es-tu ? Et pourquoi me demandes-tu de les chasser, alors que j'attends cette rencontre avec les miens depuis si longtemps ? s'empressa-t-il de demander dans sa confusion.
- Je suis l'esprit de la forêt, « ua hne hnëgönitr » ! Je te protège depuis ton arrivée ! Ton empreinte écologique a toujours été remarquable ! Mais, aujourd'hui, j'ai besoin de ton aide ! répondit-elle calmement.
- Pourquoi devons-nous les faire fuir ? Je suis issu d'un peuple accueillant, généreux envers les étrangers ! insista-t-il fermement.
- Ils piétinent, défrichent et embrasent ma forêt ! Ils ne viennent pas en paix ! Je souffre ! dit-elle d'un ton désespéré.



L'esprit Hnëgönitr l'avait convaincu. Par reconnaissance, il l'aiderait et protègerait Siloam par la même occasion. Personne ne toucherait à la forêt. La partie était ouverte et c'est, lui, le garçon de Terofal qui en donnerait le tempo. Il arracha des lianes pour s'en couvrir le torse et se coiffa de fibres de cocotier pour cacher son visage. L'esprit protecteur et lui se positionnèrent à des endroits stratégiques de la palmeraie qui facilitaient la fuite. Ils effrayèrent les défricheurs avec des hurlements, des craquements de branches ou encore des apparitions furtives. Les deux compagnons du jeu « cache-cache » firent disparaître des ustensiles ou de la nourriture lorsque leurs adversaires baissaient leur vigilance. En deux jours, ils réussirent à semer la peur et le doute au sein du groupe d'hommes mal intentionnés. Ces derniers quittèrent l'île dans une confusion totale, abandonnant provisions et matériaux.

L'île retrouva sa tranquillité d'antan. L'esprit de la forêt était apaisé. Il remercia le gagnant et le nomma protecteur de la forêt de l'île qu'il baptisa Siloam, en l'honneur du lieu qui vit grandir cet enfant dévoué à la nature. Axel était flatté par cette marque d'attention. C'était la première fois que son travail était remercié et félicité. Ces dernières aventures avaient animé ses journées monotones et solitaires.

Il remercia aussi l'esprit pour la confiance qu'il portait en lui. A présent, ils n'étaient plus seuls. Ils pouvaient compter l'un sur l'autre.

Axel apprécia cette nouvelle nuit de sommeil, sans questions ni tourments. Il put récupérer de toutes ses aventures. Tout à coup, les habitants de la canopée furent réveillés par un son assourdissant. Dans la confusion, les oiseaux fuyaient leur nid en poussant des cris aigus et les autres animaux se dirigeaient vers la plage, sans doute pour fuir l'île. Le jeune garçon était assommé par tous ces bruits. Il vit l'esprit arriver. Il était aussi agité.

Si ce n'était pas l'esprit qui lui jouait un tour, que se passait-il ? se demandait-il pensif. Les deux amis suivirent la direction de ce son puissant. Leur recherche les mena vers une falaise du versant est de l'île.

Là, devant eux, se dressait un navire de guerre japonais qui venait de s'échouer sur un récif, dérouté par la brume de l'hiver australe. A son bord, quatre cents soldats mandatés pour aider la Corée du Sud, en guerres depuis quelques semaines déjà, avec la Corée du Nord.



UNE APPARITION SUR LE SABLE

Classe de 404, Collège de Normandie, 2024 : Amaury, Mayssa, Bryanna, Nel, Mike, Louise, Tiphène, Charlotte, Manon, Tino, Lola, Mangaïe, Linka, Keïlani, Aël, Denalise, Eric, Joan, Gabriel, Jean-Bosco, Malia, Tanya, Bernard.

NOUVELLE-CALÉDONIE

C'était un après-midi pluvieux, j'entendais les gouttes taper sur le toit pendant que j'emballais mes derniers cartons. Depuis le décès de mon père, ma mère ne pensait qu'à une chose, quitter les buildings de Sydney pour s'envoler vers son île natale, la Nouvelle-Calédonie.

Soudain mon téléphone sonna :

- Allô ?

-Mademoiselle Mackenzie ?

-Oui, bonjour.

- Bonjour, je fais partie du jury pour la sélection des Jeux du Pacifique, qui se dérouleront en Nouvelle-Calédonie.

- Que désirez-vous ?

- Je vous appelle pour vous annoncer que vous avez été sélectionnée pour participer aux épreuves de beach-volley des Jeux du Pacifique, nous vous enverrons les informations supplémentaires par mail.

-Oh merci, bonne journée.

A ce moment-là, je ne réalisais pas encore ce qui se passait. La journée se poursuivit et je continuai simplement à emballer mes affaires. Ma mère rentra de sa longue journée de travail, elle était épuisée comme à son habitude. Elle aimait son métier, et en était passionnée mais tous ces procès commençaient à engendrer de la distance dans notre famille. Mon frère faisait son possible pour que je ne ressente pas le vide que notre père, militaire décédé en mission, avait laissé derrière lui.

La nuit tomba, on venait de s'installer à table pour manger. Enfin, je pris la parole :

- Au fait, je suis prise pour les Jeux du Pacifique!

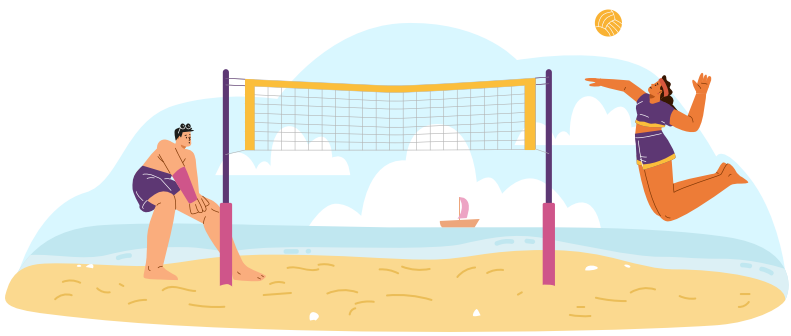
Ma mère et mon frère s'arrêtèrent de manger et me fixèrent, leurs grands yeux noirs s'écarquillèrent de surprise en entendant les mots que je venais de prononcer.

-Quoi ? Qu'est-ce que tu as dit ?

- Je suis... je suis prise pour les Jeux du Pacifique!

À cet instant, je venais tout juste de réaliser ce qui m'arrivait. Je sentis l'excitation m'envahir. L'idée de devenir championne me faisait rêver depuis ma tendre enfance, et j'avais toujours eu ce souhait en commun avec mon père.

- Bravo, je suis fière de toi Kim ! Mais... n'oublie pas de faire attention à toi, me dit ma mère avec inquiétude.



Oui, ne t'inquiète pas, j'y penserai, dis-je en quittant la table et en me dirigeant vers ma chambre. Je connaissais la raison de l'inquiétude de ma mère, je savais très bien que l'idée de perdre m'était insupportable. Malgré la grande joie que me procurait cette annonce, je sentis le stress arriver à son tour. Mais je décidai d'aller prendre une douche pour me rafraîchir les idées. Quand je finis, et fus de retour dans ma chambre, je mis mon réveil à sonner tôt le lendemain et me blottis sous les draps. À mon réveil, j'avais une boule au ventre et je ne me sentais pas bien, j'entendis alors la voix de ma mère m'appeler pour prendre mon petit-déjeuner mais une fois dans la salle à manger je n'avais plus d'appétit. Le stress devenait de plus en plus intense.

Alors je me dirigeai vers la salle de bain pour faire ma toilette et me changer les idées. Puis je restai dans ma chambre pour finaliser l'emballage de mes affaires. Avant le départ, je mis délicatement une photo de mon père et moi dans mon sac, elle m'avait toujours porté chance et j'espérais que l'avoir auprès de moi pourrait me rassurer. Je sortis de la maison pour m'aérer l'esprit quand je vis la voiture qui nous attendait devant le portail. Je passai un appel à ma mère pour lui annoncer que nous allions partir, pendant que mon frère chargeait les affaires dans le coffre.



Elle allait nous rejoindre à l'aéroport car elle devait s'occuper des formalités avant le départ. Nous étions dans la voiture. Ça y est, on était partis. Je sentais mon cœur battre à toute allure ; mon mental de sportive commençait déjà à me lâcher et je décidai de dormir un peu. Quand je me réveillai, le chauffeur venait de se garer sur le parking, et je vis ma mère qui nous attendait devant un distributeur de nourriture.

Arrivée à l'aéroport, je ressentis à nouveau un énorme stress. Ma mère m'aperçut et vint me changer les idées.

Je respirai de plus en plus fort. Peu de temps après, je m'évanouis.

Lorsque je me réveillai, je sentis une atmosphère étrange, comme si quelqu'un m'observait. Je regardai autour de moi à plusieurs reprises mais je n'aperçus personne.

Quelques heures après, je fus appelée pour mon embarquement. Donc je me rendis au contrôle des douanes.

Dix minutes plus tard, j'étais dans l'avion et je cherchais mon siège quand soudain je crus apercevoir mon père passer au fond de l'avion.

Une question me vint à l'esprit : était-ce le fantôme de mon père ou une autre personne qui lui ressemblait ?

Pour confirmer mes doutes je me rendis là où je l'avais vu mais il avait disparu comme par magie.

Je revins à mon siège et je racontai àma mère ce que je venais de voir :
- Mam... mam… maman je crois avoir vu papa !
-Mais de quoi tu parles ma chérie ?
-Je crois avoir vu papa passer au fond de l'avion.
-Mais il est mort il y a quelques années.
-Si je te dis l'avoir aperçu ! Je ne suis pas folle !
- Ma chérie repose-toi, je crois que tu es très fatiguée.
Je te réveillerai à l'atterrissage.
Je m'endormis.
-Kimberley... Kimberley réveille-toi, nous sommes arrivés.
-Encore cinq minutes maman.
- Non lève-toi on doit descendre, va prendre tes bagages nous devons prendre le Betico dans deux heures.
Je sortis de l'aéroport pour prendre la navette qui nous attendait sur le parking. Nous prîmes la route direction Nouméa. Sur le trajet j'aperçus les cases dont ma mère m'avait parlé, de hautes montagnes, une végétation verdoyante très différente de celle de l'Australie, un soleil rayonnant. Une heure plus tard nous étions arrivés sur les quais et nous prenions le Betico pour Ouvéa.
Sur le bateau, alors que nous n'étions pas encore arrivés à Ouvéa, je sentais déjà l'adrénaline monter.



J'arrivais enfin à Ouvéa.
Pendant le voyage je ne pensais qu'à mon père, à cette apparition si brève. Mais je dus me préparer directement pour le match.
Encore déboussolée, je m'avançai vers le terrain, le coup de sifflet retentit. Je vis la balle s'élancer dans les airs et retombervers moi, je me sentais perdue.
La balle tomba sur le sable blanc et moi je restai immobile. Tout le monde se retourna vers moi. J'étais paralysée autant par les regards que par le souvenir de l'apparition de ce spectre qui était mon père. Quand la pression fut trop grande, je m'enfuis du terrain. J'étais dans les vestiaires quand je sentis tout à coup une présence.
Je me retournai et je vis mon père.
Il me dit : "Respire, garde ton calme", et là, je m'évanouis.
Je me réveillai et le coach me dit qu'on avait perdu le match contre Lifou de 10 points. Je dus retourner à l'hôtel pour me reposer, car le lendemain il y avait un match à Maré dans la tribu de Tadine. Le lendemain matin, je ne me sentais pas bien car j'avais pensé toute la nuit à mon père et au match perdu. Mais je devais déjà me concentrer sur le prochain match. Après le petit déjeuner, je pris le bateau pour Maré. Quand nous arrivâmes, ma coéquipière me lança un regard noir : "Ne fais pas comme la dernière fois !
-Ne t'inquiète pas cette fois-ci on va gagner !" lui répondis-je.

Le coup de sifflet se fit entendre. Cela lança le début du match, ma coéquipière frappa la ballede toutes ses forces et ce fut le premier point du match contre Maré.

On était au tie break, ils menaient 14 à 9, c'était à nous de servir. Je servis, la balle entra dans le terrain adverse et nos adversaires frappèrent la balle dans le filet. C'était encore à nous de servir, ils ne se rendaient pas compte que c'était l'erreur de trop. Ragaillardies, nous servons, nous commençons une remontada et nous gagnons le match 15 à 14.

Je rentrai chez moi contente d'avoir gagné. En rentrant nous célébrâmes cette victoire contre Maré. Mais cela fut de courte durée car le lendemain il y avait un match contre l'Île des Pins. Mais nous les battîmes sans effort. Puis nous enchaînâmes les victoires jusqu'à la finale.

La veille de la finale,avant que je ne m'endorme, je vis une silhouette familière, c'était le fantôme de mon père.

-Papa, c'est toi ?

- Oui ma fille. Je t'ai promis que je serai là pour te voir devenir une championne.

Émue, je me mis à pleurer et je lui dis :

- Je serai championne uniquement quand on me remettra la médaille. Je ne peux pas jouer la finale tant que je ne saurai pas pourquoi... Je suis toujours en deuil, dis-je à voix basse… Mais tu dois aussi me dire la vérité sur ce qui s'est vraiment passé.

- Écoute, je voulais te le dire ma fille, que ce n'était pas un accident, c'est moi qui ai crashé l'avion. Notre commandant nous a ordonné de nous rendre en Tasmanie pour une mission. Mais nous n'avions aucune idée que des personnes malveillantes avaient pris connaissance de cette mission. Malheureusement nous n'avons su que bien trop tard qu'ils étaient à bord. Mais aujourd'hui je regrette de ne pas avoir pu passer tout ce temps avec toi.

- Papa je t'aime, j'étais tellement en colère que tu m'aies abandonnée si jeune.

Je le pris dans mes bras et pendant que je pleurais, mon père disparut petit à petit.

Le lendemain matin, je me réveillai fatiguée, comme si je n'avais pas dormi, mais pas le temps de repenser à cette histoire de fantôme. Je me dépêchai de me préparer pour ne pas être en retard à l'échauffement. Mais avant de partir, je remarquai que la photo de mon père avait disparu. Je n'eus pas le temps de la chercher, j'allais être en retard.

Arrivée au stade, je vis le terrain.

J'étais prête à faire honneur à mon défunt père.

Peu après, le coach nous invita à aller nous changer.

Une fois l'échauffement terminé, nous entrâmes dans les vestiaires. À l'intérieur, le coach nous donna quelques informations tactiques.



L'heure du match était donc arrivée et nous entrâmes sur le terrain déterminées à remporter la victoire. Je regardai les tribunes et je vis ma famille qui avait fait le déplacement depuis Sydney pour venir me voir.

Le match ne commença pas en notre faveur, les adversaires d'un niveau élevé nous menèrent pendant tout le set. L'heure d'aller aux oranges arriva, nous entrâmes dans les vestiaires, déçues mais toujours déterminées. Une fois sur le terrain nous arrivâmes à les rattraper, les mener jusqu'au dernier set et gagner le match.

Enfin, je devenais championne d'un jeu collectif ! Je vis mon père, il semblait fier de moi.

Ce fut lors de cette dernière prouesse que cette présence disparut encore une fois. Je sursautai en entendant une voix dans le micro. C'était un des coachs, qui appelait toutes les équipes pour la remise des titres. J'entendis mon nom prononcé. Je secouai la tête de gauche à droite, confuse, apercevant ma famille et ma coéquipière courir en riant vers moi. "Tu as réussi ! Tu fais partie des championnes !" L'adrénaline redescendait peu à peu et je commençais à comprendre ce qui se passait.

Je sautai de joie, sans arriver à y croire : je l'avais fait !

Je rentrai à l'hôtel, dis rapidement bonne nuit à ma mère et à mon frère, et montai dans ma chambre.

Alors que je récupérais mon pyjama dans ma valise pour la nuit, un petit vase posé sur la commode derrière moi tomba par terre.

Je me tournai brusquement avec une lueur d'espoir dans les yeux.

"Papa ? C'est toi ?" Rien ne se passa.

Je soupirai et me couchai rapidement, m'endormant aussitôt.

Le lendemain, je me réveillai au bruit soudain de quelqu'un qui frappait à ma porte. Ma mère passa la tête :

- Coucou, bien dormi ? Je me suis permise de venir te réveiller car il est déjà 10 heures.

- Ah oui pardon. Je vais venir manger.

-Il y a des pancakes.

Je descendis, engloutis quelques pâtisseries et je comptais leur raconter ce qui s'était passé mais en y repensant, je n'étais plus sûre de rien. Je me perdis dans mes pensées et réfléchis à la révélation de la veille, pour laquelle je n'avais pas de preuve concrète. Je secouaila tête et décidai que je pourrais toujours y repenser plus tard, préférant profiter de mon petit déjeuner et de ma famille.



LE MURMURE DES ANCETRES

Classe de 5e2 Collège Pai-Kaléone - Hienghène

NOUVELLE-CALÉDONIE

Dans la vallée de Wétipo, entre les montagnes majestueuses, le lit du Dahot s'étendait tel un serpent vibrant de vie jusqu'à la source sacrée.

Ce matin-là, les cris joyeux des enfants résonnaient depuis Kaleone (plage). Il était tôt et la lumière dorée caressait à peine les crêtes des montagnes tandis que les enfants, pieds nus sur le sable blanc, jouaient avec insouciance.

Au loin, se dressait Puxa, la poule couveuse, cette formation rocheuse emblématique du pays. Elle s'élevait majestueusement, telle une sentinelle de pierre observant les allées et venues des habitants depuis des millénaires. Mais ce matin-là, un souffle particulier flottait dans l'air, une légèreté étrange, comme si la nature elle-même retenait son souffle.

Le vent semblait porter un message, un appel silencieux.

Au cœur du village, là où le sable blanc de la mer rencontrait les jédaa (pieds de badamier), les enfants s'étaient rassemblés à l'ombre des grands arbres.

Parmi eux, Hixé et Tein, deux adolescents de douze ans aux yeux pétillants de curiosité, rêvaient de comprendre les mystères du monde. Depuis toujours, ils ressentaient un lien profond avec la nature, un besoin instinctif de l'écouter, de la comprendre.

Mais aujourd'hui, n'était pas un jour ordinaire. Aujourd'hui, ils devaient affronter l'épreuve ultime : devenir les messagers du monde invisible.

Le matin venu, le chef rassembla nos jeunes au sein de la grande case et leur expliqua les différentes étapes du grand jeu annuel. Dans la grande case les enfants assis en cercle écoutaient, les yeux brillants. Le silence était dense, le chef s'avança lentement, vêtu de son grand manteau de feuilles et de plumes. Il leva les bras.

-Ngen hyahok ne ven daan (enfants du vent), aujourd'hui n'est pas un jour comme les autres. Aujourd'hui, les anciens vous regardent. Les arbres ont suspendu leur souffle. Les eaux se sont faites calmes. Même la pierre écoute.

Il s'arrêta, regarda chacun des enfants dans les yeux puis reprit.

Vous êtes appelés à marcher entre deux mondes.

Celui que l'on voit avec les yeux, et celui que l'on voit avec le cœur. Il y a trois épreuves, trois portes, trois vérités.

La première est celle de l'Esprit : sur le sentier du Mont-Panier, vous trouverez le vent. Il parle avec la voix des ancêtres. Mais seuls ceux qui savent se taire pourront l'entendre.



-La deuxième est celle de l'Ecoute : à la cascade de Tao, vous attendrez. Car l'eau ne parle pas à ceux qui l'interrogent. Elle murmure à ceux qui la respectent.
La troisième est celle de la Mémoire : aux pieds de Puxa, la poule sacrée, vous trouverez les empreintes invisibles.
Mes enfants la tâche sera rude, souvenez-vous que les kahomum (les sorciers) sont bien présents et vous empêcheront d'atteindre votre but. Et rappelez-vous sans cesse de ceci : ne cherchez pas avec vos yeux.
Cherchez avec votre âme et votre cœur.
Il marqua un silence, puis abaissa les bras.
Sa voix devint plus douce.
-Hixé, Tein. Vous êtes les enfants du vent. Les signes vous ont désignés. Mais ce ne sont ni les anciens, ni moi, ni même la terre qui vous jugeront. Ce sera vous et vous seuls. Allez, allez avec courage, avec humilité. Et souvenez-vous : ceux qui écoutent le monde invisible en deviennent les gardiens.
Aujourd'hui, ils allaient ainsi démontrer qu'ils étaient les élus du village, les messagers du monde invisible, qu'ils savaient écouter, lire les signes des éléments, ceux que seuls les vrais messagers au cœur pur pouvaient entendre et lire.

Première épreuve : la quête du vent sacré au Mont-Panier

Hixé et Tein se mirent en route vers le Mont-Panier le Mont-Panier pour leur première épreuve, emportant avec eux leurs khet (sacs, tressés) remplis de quelques fruits et d'eau. Ils saluèrent leurs parents et les yeux brillant d'excitation, ils se lancèrent dans la traversée des terres. La route vers le Mont-Panier serpentait à travers des forêts anciennes, denses, où la canopée formait une voûte vivante. Notre duo devait traverser des lieux tabous. On y racontait que des lutins mwakheen y vivaient et s'amusaient parfois à dérouter les voyageurs. Nos deux jeunes devaient donc redoubler d'efforts et de vigilance quant à ces farceurs. Le sentier grimpait en lacets serrés entre les racines noueuses et les fougères géantes. La forêt semblait respirer autour d'eux. Des bruits feutrés, des froissements d'ailes, des chuchotements indistincts accompagnaient chaque pas.
-Regarde comme les racines sont épaisses. On dirait qu'elles gardent les secrets de la terre, murmura Tein.
-Oui. Et chaque arbre ici est comme un ancien. Il suffit de savoir écouter, répondit Hixé.
Le soleil perçait à peine la canopée. Les rayons solaires filtraient entre les branches comme des fils d'or. C'était un monde à part, un biome secret, où chaque être semblait garder une mémoire ancienne. Leur marche fut rythmée par les sons de la forêt. Hixé s'arrêta pour butiner quelques baies, observant comment les abeilles tournaient autour d'elles.

-Même les plus petites vies ont leur rôle. C'est un équilibre fragile, comme si tout formait un seul corps, dit-elle.
-Un biome, ajouta Tein.
Un frisson les parcourut. Les arbres semblaient en effet chuchoter. Le vent soulevait les feuilles, portait des voix venues d'ailleurs. À mesure qu'ils grimpaient, l'air devenait plus dense, plus chargé, presque électrique. Arrivés à une clairière couverte de mousse, ils découvrirent un tronc renversé, décoré d'empreintes gravées. Des symboles spirales, des lignes, des cercles mais aussi, plus étonnant, des traces minuscules en forme de pieds humains.
-Ce sont les kahomum, ils sont passés ici, souffla Tein, blême d'effroi.
Soudain, un bruit surgit derrière eux, comme un souffle, un battement d'ailes. Un être translucide, ni tout à fait humain, ni tout à fait animal, leur apparut entre deux troncs. Il semblait composé de lumière, d'écorce et de vent. Les anciens le nommaient : « daanu », un esprit-totem fait de vent, de lumière et de feuillage.
-Vous êtes venus, enfin, dit-il. Vous êtes conséconscients. Vous sentez le monde changer. Vous cherchez à comprendre, à réparer.
Les enfants échangèrent un regard, le mot « conséconscient », « fwaii nya mem », ils l'avaient entendu dans les histoires anciennes. Cela désignait les êtres conscients de leurs actes, ceux qui percevaient non seulement le visible, mais aussi l'invisible, les intentions, les souffles, les mémoires du monde.

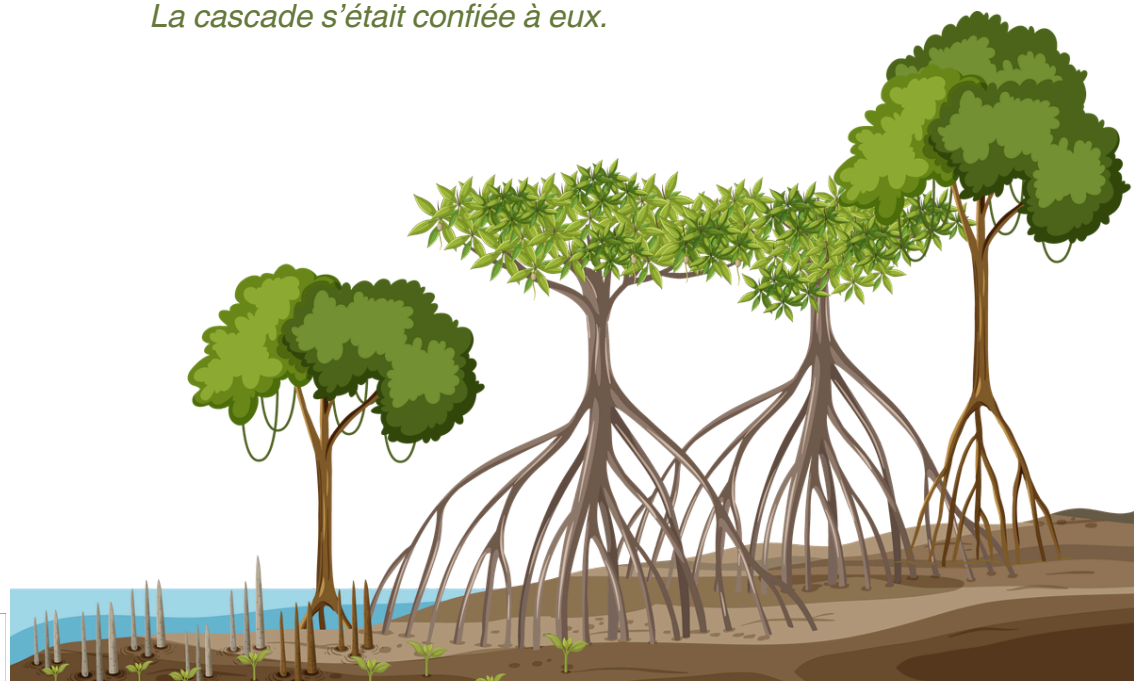
-L'épreuve commence maintenant. Pour entendre le véritable murmure du Mont-Panier, vous devrez débrousser le chemin oublié, celui que les hommes ont laissé envahir par l'oubli. Ce chemin mène à la Source-mirroir : « we hiri ».
Il leur tendit chacun une feuille sacrée de palme tressée.
-Elle vous protégera des illusions semées par les mwakheen. N'oubliez jamais : le doute détruit le lien. Et n'oubliez pas, il faut débrousser le chemin oublié pour que la mémoire circule à nouveau.
Et comme il était venu, le daanu disparut se fondant dans la lumière et les feuilles. Ils poursuivirent leur ascension en silence. Chaque détail de la nature leur paraissait soudain chargé de sens : un oiseau qui volait en cercle, une pierre disposée à l'envers, un tronc sculpté de formes étranges.
Hixé glana une plume bleue, Tein ramassa une écorce gravée. Leurs cœurs battaient plus vite. Ils savaient que les kahomum les observaient, prêts à semer l'illusion. Mais leur lien, leur confiance, était plus forte.
-Regarde ! dit Hixé.
Ils continuèrent, attentifs. Chaque élément autour d'eux - une plume, une écorce, une empreinte dans la boue - devenait indice.
À la Source-Miroir, ils découvrirent un bassin circulaire limpide dans lequel, le ciel se reflétait parfaitement, inversé.

La forêt s'y mirait, vivante et mouvante, puis des mots apparurent dans l'eau :
« Ceux qui écoutent sans juger entendent. Ceux qui regardent sans peur voient. Ceux qui vivent sans détruire transmettront. »
Tein murmura, ému : « Ce n'est pas un jeu. C'est une promesse. »
Et dans ce miroir d'eau, ils virent leurs propres visages mais derrière eux, se dessinaient les silhouettes de leurs ancêtres, debout, silencieux, présents. Ils venaient de franchir la première épreuve. Le murmure du Mont-Panier les avait reconnus.

Deuxième épreuve : Les Voix de la Cascade de Tao

Le lendemain, les enfants redescendirent à travers la forêt jusqu'à la rivière de Kuun we. Ils suivirent le courant jusqu'à la cascade de Tao, haute et puissante, qui tombait comme un rideau d'écume dans un fracas sacré. L'air y était frais, empli de brume et d'odeurs de pierre mouillée.
-C'est ici que les ancêtres viennent parler à ceux qui savent écouter, murmura Tein.
Ils s'assirent en tailleur face à l'eau. Les gouttelettes dansaient autour d'eux comme de minuscules esprits aquatiques. Soudain, les sons de la cascade changèrent. Ce n'était plus un simple grondement : c'étaient des voix, des mots, des chants. Un chant ancien.

« Glaner la sagesse, écouter la terre, butiner les récits, nourrir la lumière. Ne coupe pas l'arbre où vit les souvenirs, débrousse le chemin de l'avenir. »
Tein ferma les yeux. Il vit, dans son esprit, des scènes du passé : des jeux d'enfants sur la plage, les enfants s'entraînant au lancé de sagaies, les ancêtres dansant autour du feu, les premiers éclats de rire partagés avec Hixé. Ces souvenirs formaient un fil d'or qui le reliait à tout ce qui l'avait précédé.
-On n'écoute pas avec les oreilles, on écoute avec le cœur, souffla Hixé.
-C'est ça, être conséconscient, se souvenir et choisir de protéger, souffla Tein.
Une lumière solaire, douce et dorée, descendit du ciel et illumina la surface de l'eau. Ils avaient réussi la deuxième épreuve.
La cascade s'était confiée à eux.



Troisième épreuve : La Poule Sacrée - Puxa

L'ultime épreuve les mena au pied de Puxa, la poule couveuse, sentinelle millénaire. Là, entre les racines de palétuvier (djigo), les roches de calcaire, le sol semblaient gravé de formes invisibles.
-C'est ici que les empreintes des esprits se révèlent mais seulement si on les cherche avec sincérité, dit Hixé.
Ils s'agenouillèrent, touchèrent la pierre chaude. Rien.
Puis soudain, des lignes lumineuses, apparurent. Elles formaient des spirales, des symboles, puis leurs propres noms.
-Ce sont nos empreintes d'âmes, souffla Tein, fasciné.
Mais au moment où ils s'apprêtaient à se relever, une ombre surgit : un kahomum. Sa silhouette tremblait comme une flamme noire. Il s'avança, menaçant :
-Vous volez ce qui ne vous appartient pas. Le monde invisible n'est pas un jeu !
-Justement, répondit Hixé. Ce jeu est sacré. C'est un passage, un lien, pas une possession.
Tein leva la feuille de palme tressé. Elle se mit à briller.
Le sorcier poussa un cri rauque et se dissipa en poussière noire. Le silence revint. La lumière se posa sur eux. Un dernier message apparut sur la pierre :
« Jeu, rite, voyage. Qui joue comprend, qui respecte devient vivant »,
De retour au village, les enfants furent accueillis par les anciens.
Ils récitèrent les trois épreuves, les voix entendues, les images perçues.
Le vieux chef, ému les yeux humides, posa sa main sur leurs têtes : Vous avez compris que l'environnement n'est pas un décor. Il est mémoire, souffle, lien. Chaque geste compte. Chaque pas laisse une empreinte.

-Vous êtes désormais Ngen hyahok ne ven daan, messagers du souffle. Transmettez, protégez, jouez mais jamais sans conscience. Dans un monde en mutation, l'écoute des murmures de la nature et la protection de notre environnement sont des devoirs sacrés. Chaque génération doit apprendre à vivre en harmonie avec son écosystème, car ce que nous transmettons aujourd'hui façonnera l'avenir de demain.
Depuis ce jour, chaque année, Hixé et Tein mènent les plus jeunes vers le Mont-Panier, là où le jeu devient rite, où la nature devient mémoire, où les empreintes ne s'effacent jamais. Car dans un monde bouleversé par le changement climatique, la conscience et l'écoute deviennent des devoirs.
« Et toi, si tu posais ton oreille contre la roche… qu'entendrais-tu ? »



HUTR KAP - JEU ET NATURE

Ecrit par Abysséga Gorodey - Classe de 5ème

Collège Shea Tiaou - Ouvéa

NOUVELLE-CALÉDONIE

Il était une fois, un groupe d'enfants qui jouaient dans la cour, alors que leurs papas débroussaient tout près. Pour ne pas les déranger, les enfants partirent dans une forêt avec une canopée très vaste. Dans cette forêt, il y avait le bruit des oiseaux qui chantaient et le tythme des cocos qui tombaient sur le sol. Ils se rendirent de l'autre côté de la forêt pour jouer à un jeu qui se nomme le hutr kap, un mot en iaai qui veut dire "taper, attraper". Ils arrivèrent dans un grand espace qui se trouvait près d'un fleuve avec de l'eau très claire, presque transparente.

Les enfants énumérèrent ensemble les règles du jeu :

- Il faut commencer par faire des équipes (ça dépend de combien vous êtes)

- Ensuite, il faut faire la passe de loin et il faut faire trois payas (un paya c'est quand une personne attrape la balle au hutr kap)

- L'équipe qui a atteint trois payas tape la balle sur le sol et court dans le camp

- L'équipe adverse doit essayer de toucher les personnes qui rentrent dans le camp avec la balle

- Chaque joueur de l'équipe installée dans le camp doit passer chacun son tour pour taper la balle qu'une personne de l'équipe adverse va lancer

- Si un équipier dans le camp tape en l'air, et que l'autre équipier dehors attrape la balle, l'autre est éliminé. Du coup, le prochain doit faire une vie pour celui qui est éliminé.

Ils étaient en train de jouer quand soudain, un des petits tapa et la balle atterrit sur le panneau solaire de la maison. Un des enfants courut pour aller chercher la balle. Quand il monta sur le toit, une fée l'attendait avec la balle. Cette fée était très belle, avec des ailes scintillantes et un visage très mignon. Mais au fond de son âme, elle était très méchante, agressive et aigrie. Sans hésiter, elle jeta la balle si loin qu'elle atterrit au milieu de la palmeraie voisine. L'enfant lança un regard mauvais à la fée puis courut dans la palmeraie pour récupérer la balle. Quand il arriva, il vit une abeille qui butinait une fleur. Il ne s'en occupa et il prit la balle.

En se relevant, un vertige le saisit et il se sentit saisit par une empreinte de l'histoire : « Je suis déjà passé ici, c'est mon territoire », pensa-t-il.



Le lendemain, les enfants jouèrent encore au hutr kap.
La fée arriva et demanda :
- Est-ce que je peux avec vous, s'il vous plaît ?
- Non, tu es assez méchante comme ça
- Mais s'il vous plaît, je m'ennuie toute seule
Un enfant lui expliqua :
- Le jeu, c'est pour s'amuser et se faire des amis, pas pour s'insulter ou s'harceler entre nous.

La fée repartit et les enfants continuèrent à jouer. La fée les regarda de loin et beaucoup de choses se bousculaient dans sa tête.
Elle décida de changer sa manière de faire, arrêter d'être méchante, d'insulter et d'harceler les enfants. Une semaine plus tard, la fée revint alors que les enfants jouaient.
La fée demanda la même question qu'une semaine avant et l'enfant répondit :
- Est-ce que tu as changé ?
- Oui, je vous jure que j'ai changé.

Les enfants jouèrent alors avec elle, constatèrent qu'elle n'avait pas menti et ainsi, ils devinrent amis POUR LA VIE !!!!

LES ENFANTS JOUÈRENT ALORS AVEC ELLE, CONSTATÈRENT QU'ELLE N'AVAIT PAS MENTI ET AINSI, ILS DEVINRENT AMIS POUR LA VIE !!!



L'AMITIE INTER-ESPECE

Ecrit par Myane BOUCKO et Laura CAPOA – 5ème – Collège Shea Tiaou (Ouvéa)

NOUVELLE-CALÉDONIE

Il était une fois une abeille qui butinait des fleurs dans la cour d'une maison familiale. Un jeune homme, nommé José, décida de débrousser. Le jeune homme commença à débrousser, quand l'abeille s'inquiéta, à cause du bruit de la machine.
Quand José coupa la fleur sur laquelle l'abeille était posée, il abima l'aile de l'abeille.
José remarqua alors l'abeille blessée par terre. Il posa sa machine et ramassa l'abeille avec douceur. Il rentra chez lui et posa l'abeille sur son oreiller. Il sortit pour récupérer sa machine quand soudain, sans trop savoir pourquoi, il courut vite dans la maison et vit l'abeille toute triste.
José, stressé, décida de guérir l'abeille.

Trois jours passèrent, l'abeille commença à s'entraîner à voler mais soudain, elle tomba sur le sol.
José arriva, ramassa l'abeille par terre et la posa sur sa main. Tout doucement, il lui murmura quelques mots d'encouragement puis lui donna un élan.

L'abeille s'envola.

L'abeille, bien vivante, laissa son empreinte sur la main de José. Puis elle alla rejoindre sa ruche au cœur d'une palmeraie, où les autres abeilles glanaient du nectar parmi les fleurs des palmiers.
Deux mois plus tard, les abeilles avaient rempli trois ruches de miel.
Avec gentillesse, l'abeille décida d'amener du miel à José, pour le remercier de l'avoir sauvée.
Quand José sortit de chez lui un matin, il vit, au milieu de la cour de la maison familiale, l'abeille avec du miel.
José avait les larmes aux yeux et ressentit de l'amour envers l'abeille.
Il se rendit compte que les animaux sentent, aussi bien que les humains, quand quelqu'un leur vient en aide.
Toute sa vie, il se souvint de cette leçon. Il changea sa façon de traiter son monde environnant et se sentit, à partir de ce jour, bien plus riche qu'il ne l'avait jamais été.



LA QUETE DES GARDIENS DU VENT ET DE LA TERRE

Ecrit par les élèves de la classe 5èD
Collège Raymond Vauthier - Poindimié

NOUVELLE-CALÉDONIE

La chaleur douce du matin baignait la vallée d'Amoa, au cœur de la région de Poindimié. A travers la canopée, la lumière filtrée des premiers rayons solaires dessinait des tâches mouvantes sur le sol humide de la forêt.

Les feuilles brillaient encore des perles de rosées de la nuit, et un parfum sucré d'écorce et de vanille flottait dans l'air, porté par la brise marine.

Boae, Poindi et Poapi, douze ans à peine, arpentaient la forêt à la recherche d'indices pour le grand jeu du village. Une compétition annuelle pas comme les autres : ici pas de course ni de ballons, mais un jeu de savoirs et de respect. Observer la nature, la comprendre, et glaner les secrets qu'elle voulait bien leur offrir.

Car dans ce village niché entre mer et montagne, on ne jouait pas contre les autres. On jouait avec la nature.

-Là ! Regarde cette trace, dit Poindi en désignant une empreinte étrange dans la terre.

-Ce n'est pas un animal, on dirait une sorte de spirale, chuchota Boae.

Mais Poapi, elle, avait déjà l'esprit ailleurs. L'appel des arbres l'attirait. Au fond de la forêt de Tiéti, elle s'éloigna doucement du groupe. Une envie inexplicable la guidait vers un vieux banian, aux racines épaisses comme des bras de géants. Elle s'y coucha, dissimulée entre les racines, pour participer au cache-cache improvisé par les enfants.

Le ciel, au-dessus d'elle, était un miroir d'azur. Les rayons filtraient à travers les feuilles comme les vitraux d'une cathédrale verte. Le silence devint complet. Puis…un son. Sourd. Rythmé. Des battements de cœur, puissants et lents, qui semblaient venir du tronc lui-même.

Poapi se redressa, troublée.

Elle tendit l'oreille, puis posa sa joue contre l'écorce.

Ba-doum…Ba-doum…

Elle sursauta, l'esprit envahi par une sensation ancienne, presque sacrée. L'arbre respirait. L'arbre vivait. Il parlait.

Elle courut retrouver ses amis, le souffle court.

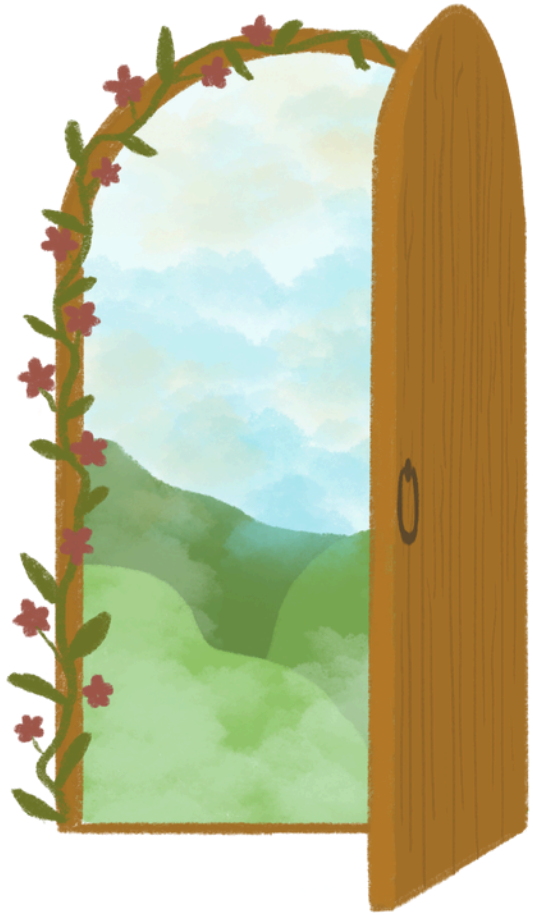


-Les garçons ! Il m'est arrivé quelque chose d'incroyable !
-T'es encore tombée sur un serpent ? plaisanta Boae.
-Non, c'est sérieux. J'ai entendu le banian battre…comme un cœur. Il est vivant, je le sentais. Je crois qu'il voulait me dire quelque chose.
Les deux garçons échangèrent un regard, entre crainte et curiosité. Ils décidèrent d'aller se ressourcer à la plage. Là-bas, le ressac des vagues calmait les pensées. Assise près de l'eau, une vieille dame les observait. Les enfants s'approchèrent avec respect.
-Bonjour Guè. Que fais-tu seule, ici ? demanda Poapi.
La vieille femme sursauta, puis sourit.
-Je vous attendais…Ce n'est pas un hasard si vous êtes venus jusqu'à moi. Cette nuit, j'ai rêvé des anciens.
Ils m'ont montré un futur sombre. Le biome est en souffrance, les oiseaux ne chantent plus, les abeilles ne veulent plus butiner nos fleurs.
La Terre se révolte doucement.
Guè prit la main de Poapi dans les siennes, ridées et tremblantes.
-Trois enfants, trois gardiens. C'est ce que la vision disait. Pour guérir notre île, vous devrez réveiller l'esprit du vivant.
Il dort au cœur de la palmeraie sacrée. Mais attention, le chemin est piégé. Ce n'est pas un jeu d'enfants.
C'est un jeu ancien, un jeu pour la vie.

Les enfants prirent le chemin oublié de la palmeraie sacrée. Le sentier, autrefois traçé, avait disparu sous les lianes et les épines. Ils durent débrousser, couper, ramper. La forêt les testait. Une fois au centre de la palmeraie, un cercle de pierres blanches marquait le lieu sacré. Poapi s'avança, posa ses deux mains sur le sol chaud. Soudain, le monde vacilla. Un flash. Une vision. Ils virent la mer reculer, les arbres tomber, les poissons fuir. Ils virent leur île rongée par les flammes et la sécheresse. Puis, une seconde image : un village où les enfant et anciens conséconscients vivaient autrement. On réparait, on replantait, on apprenait à jouer sans abîmer. Les anciens dansaient, les enfants racontaient.
Une voix grave raisonna dans leur tête :
« Vous avez joué avec l'équilibre. Maintenant, jouez à le reconstruire. Vous êtes les derniers à pouvoir entendre. Soyez le chant, soyez le lien. Ne prenez que ce que vous pouvez donner en retour. »
Ils redescendirent au village, changés. Le jeu annuel du village prit un autre sens. Il ne s'agissait plus seulement de gagner, mais de comprendre. Un ancien proposa d'y intégrer un vieux jeu traditionnel, autrefois utilisé pour enseigner les lois de la nature. Un jeu sans perdant. Un jeu pour la planète.



Des années plus tard, le banian géant est toujours là.
Mais il n'est plus seul. Autour de lui, de jeunes pousses grandissent.
Poapi, devenue conteuse, y emmène les enfants pour leur faire écouter le cœur des arbres.
Et certains jours, si le vent est calme, on peut entendre…
Ba-doum...Ba-doum…



« La terre n'est pas un jouet. Elle est un jeu d'équilibre entre donner et recevoir.
Ceux qui savent l'écouter deviennent les véritables gardiens du vivant. »



ÎLES LETTRÉES ASIE-PACIFIQUE 2024-2025

Mise en page : creipac



Ce recueil est le fruit du travail d'élèves francophones issus de différents pays d'Asie-Pacifique et d'élèves calédoniens.
De légères corrections ont parfois été apportées pour améliorer la lisibilité des textes, tout en respectant leur authenticité. Il est toutefois possible que quelques imperfections subsistent.

vice-rectorat de la Nouvelle-Calédonie
direction générale des enseignements
dareic@ac-noumea.nc

CENTRE DE RENCONTRES ET D'ECHANGES INTERNATIONAUX DU PACIFIQUE
creipac@creipac.nc