Le cheveu de Morgana

Il était une fois un chat qui s'appelait Zizero. Son frère était maudit par la méchante sorcière Morgana.

Pour le sauver, sa grand-mère envoie Zizero chez la gentille sorcière Fee.

Zizero raconte tout à Fee.

- Zizero, tu dois aller chez la méchante sorcière Morgana et tu dois lui arracher un cheveu. Alors je pourrai te préparer une potion magique. Elle pourra guérir ton frère.

- Où est-ce que je trouve Morgana?

- Tu trouves Morgana sur l'île mystérieuse au milieu de la mer turquoise.

- Merci beaucoup, Fee.

Zizero sort et rencontre une chatte violette.

- Je dois aller sur l'île mystérieuse au milieu de la mer turquoise et je ne sais même pas où c'est.

- Tu dois partir à minuit dans une nuit de pleine lune avec ce seau en bois. C'est un seau magique. Le seau va t'emmener chez la baleine blanche. Elle te donnera une carte qui te montrera le chemin pour arriver chez Morgana. Je ne peux pas t'aider davantage.Bonne chance!

- Merci beaucoup, je crois que j'en aurai besoin.

Heureusement que dans trois jours il y aura la pleine lune.

Entretemps Zizero se repose.

A minuit il va au bord de la mer turquoise, il met le seau magique dans l'eau et monte dans le seau. L'aventure commence.

Le courant l'entraîne sur la mer turquoise, Zizero est excité et curieux, mais il a un peu peur.

Tout à coup le vent devient plus fort et les vagues deviennent très hautes. Il s'accroche bien fort au seau. Mais son petit navire est renversé et il s'évanouit.

Quand il se réveille il fait encore nuit et une grande baleine blanche nage derrière lui.

- Bonjour, qui es-tu?

- Bonjour, je suis la baleine blanche et tu es Zizero, tu veux trouver l'île mystérieuse. Voici la carte dont tu as besoin.

La baleine lui donne une corde.

- Attache la corde au seau. Elle va te tirer jusqu'à l'île. Tu dois enlever la corde quand tu es devant l'île.

- Merci pour ton aide.

Tout se passe comme la baleine l'a dit.

Arrivé devant l'île, il décroche la corde et regarde la carte.

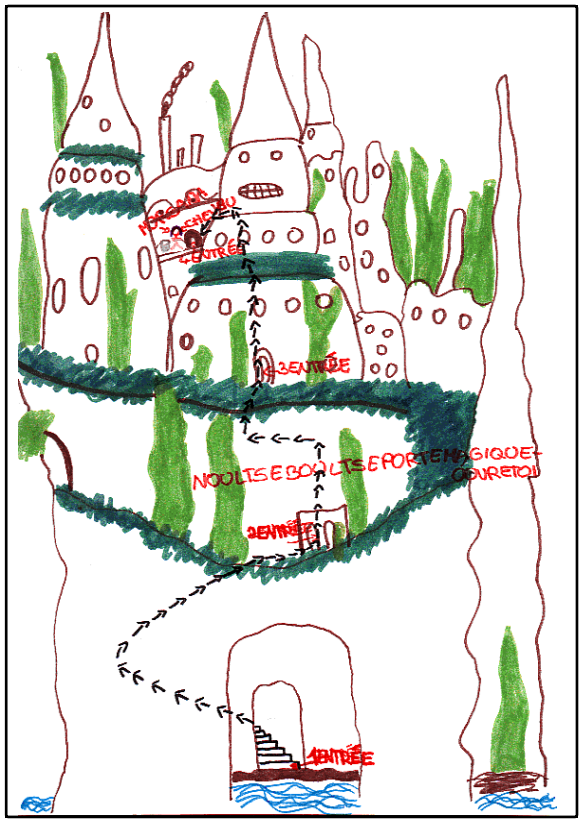
Zizero est très content d'être sur l'île mystérieuse.

Il monte les 200 marches jusqu'à la deuxième entrée. La porte est en pierre. Zizero essaie d'ouvrir la porte, mais elle ne bouge pas. Il ne sait pas quoi faire. Il regarde encore une fois la carte et il découvre ce mot: Noultseboultseportemagiqueouvretoi.

A voix haute il prononce le mot: Noultseboultseportemagiqueouvretoi!

Avec un grincement bizarre la porte s'ouvre.

Zizero monte à toute vitesse les escaliers. Arrivé en haut, il voit la sorcière qui fabrique une potion magique pour garder sa jeunesse. Elle se retourne. Son visage...



A vous d'inventer la fin de l'aventure de Zizero!
Envoyez-nous votre fin par e-mail! Merci! 5e année d'études de Stadtbredimus