



Les quatre éléments

2021 - 2022

Histoire écrite collectivement par les élèves des classes
CE1//CE2/CM1 de l'école St Joseph de Lalouvesc (Ardèche)

Chapitre 1 : Le cheval blessé

Il était une fois deux enfants qui galopèrent sur des poneys. Lors de leur balade, ils rencontrent un cheval blessé qui se trouve à l'orée d'une forêt.



Les enfants voudraient bien soigner le cheval... mais comment faire ?

Ils aperçoivent soudain à côté du cheval une croix rouge. Ils décident alors de creuser à cet endroit et ils tombent rapidement sur un parchemin et une carte.

Sur le parchemin est écrit qu'il faut rassembler les quatre éléments - la Terre, le Feu, l'Eau et le Vent - pour pouvoir soigner le cheval. Sur la carte, on peut voir que les quatre éléments se trouvent dans des pierres cachées aux quatre coins du monde dans des temples.

Chaque élément est protégé dans un temple par un animal.

- Le gardien de la Terre est la fourmi des galeries. Elle garde le temple dans forêt Amazonienne.

- Le gardien du Feu est le phénix flamboyant. Il garde le temple au pied du piton de la Fournaise.
- Le gardien de l'Eau est le dauphin des tourbillons. Il garde le temple dans l'océan Pacifique.
- Et le gardien du Vent est l'aigle royal. Il garde le temple au sommet du mont Everest.

Les enfants vont donc partir à la recherche de ces quatre éléments afin de pouvoir sauver le cheval. Mais comment protéger le cheval blessé pendant leur quête ?

A ce moment l'ours de la forêt arrive et leur propose de veiller sur le cheval pendant qu'ils seront à la recherche des pierres...



Chapitre 2 : La pierre TERRE

Pour commencer leur quête ils décident de partir à la recherche de la pierre qui se trouve dans le temple de la fourmi des galeries au cœur de la forêt Amazonienne.



Pour cela, ils doivent se rendre au bord de la mer. La route est longue et en arrivant sur la côte, les deux enfants trouvent un bateau dont la coque est fendue. Juste à côté du bateau, ils remarquent une malle. Dans cette malle, ils découvrent un message :

A l'intérieur du bateau se trouve un passage secret. Pour l'activer vous devez résoudre une énigme et il faut que ce soit un jour de pleine lune.

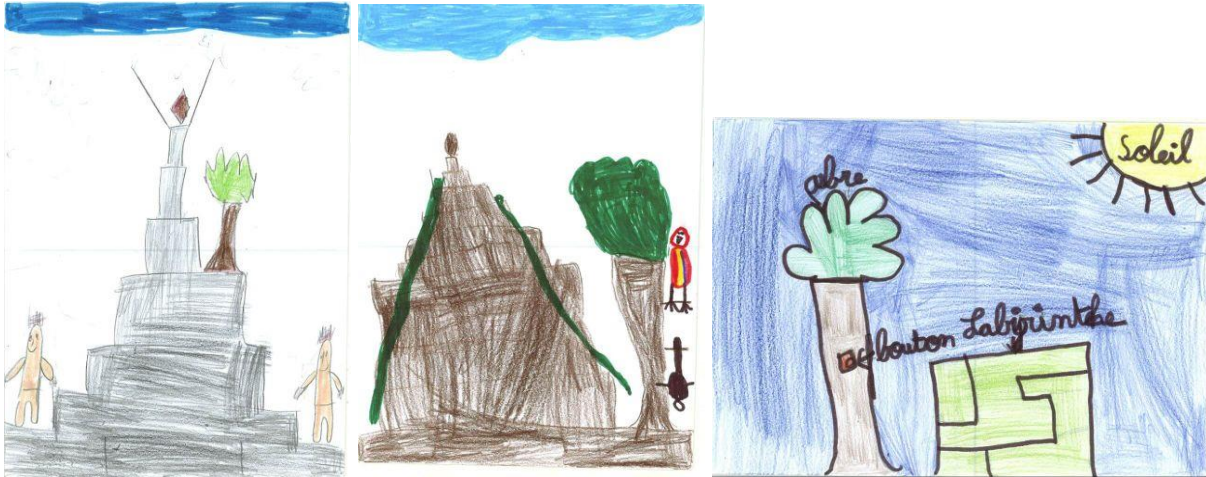
Si l'énigme est résolue, les enfants pourront être directement téléportés vers le temple de la forêt Amazonienne sans avoir à traverser tout l'océan Atlantique en bateau.

Voici donc l'énigme :

Le matin, il marche à quatre pattes, l'après-midi, il marche sur deux pattes et le soir il marche sur trois pattes... de qui s'agit-il ?

Les enfants réfléchissent longtemps mais ils trouvent finalement la réponse à l'énigme ! Il s'agit de l'être humain bien sûr ! (Au début de sa vie quand il est bébé, il marche à quatre pattes, puis après il marche sur ses deux jambes et à la fin de sa vie, il marche sur ses deux jambes mais avec l'aide d'une canne !)

Les voilà donc partis pour le temple de la fourmi des galeries pour trouver la pierre qui abrite l'élément TERRE.



Après avoir été téléportés directement vers la forêt Amazonienne, ils arrivent devant un arbre gigantesque. Sur l'arbre il y a un bouton. Les enfants décident d'appuyer sur ce bouton et ils entendent soudain une chanson :



*Ani couni chaounani
Ani couni chaounani
Awawa bikana caïna
Awawa bikana caïna
Eiaouni bissinni*

Cette chanson va les guider dans le labyrinthe qui mène au temple de la fourmi des galeries.

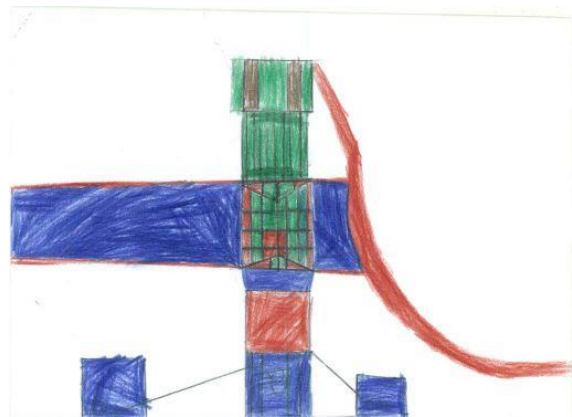
En arrivant devant le temple ils frappent à la porte. La fourmi demande :

« Mais qui vient frapper à ma porte ? »



Les enfants répondent :

« Nous venons chercher l'élément Terre que vous abritez dans votre temple. Nous avons pour mission de sauver un cheval blessé et pour cela nous avons besoin de regrouper les quatre éléments : la Terre, le Feu, l'Eau et l'Air. S'il vous plaît, pouvez-vous nous donner l'élément **TERRE** pour que nous puissions sauver le cheval ? »



La fourmi est émue par l'histoire des enfants et leur donne la pierre. Mais les enfants doivent faire vite car, pendant que la pierre est en leur possession, le temple sera plongé dans les entrailles de la Terre jusqu'à ce qu'ils la rapportent.

Ça y est, les enfants ont la première pierre !!!

En route maintenant pour le temple du Piton de la Fournaise, à la Réunion, pour trouver le deuxième élément : le **FEU**.

Chapitre 3 : A la recherche du FEU !

Les enfants sont maintenant en possession de l'élément **TERRE**, déjà une pierre !

Il faut maintenant aller récupérer l'élément **FEU** à la Réunion au Piton de la Fournaise. Les enfants se demandent comment ils vont pouvoir se rendre dans ce lieu qui est à environ 10.000 km de la forêt Amazonienne où ils sont actuellement.

La fourmi, qui connaît bien le gardien du temple du **FEU**, leur propose d'envoyer un signal au phénix flamboyant pour qu'il vienne les chercher. Mais le phénix précise qu'il ne peut pas porter sur son dos les deux enfants, il fait donc appel à son ami le dragon rouge de Chine.



Le phénix et le dragon arrivent rapidement sur place dans la forêt amazonienne.

En route pour la Réunion maintenant ! Les deux amis volent au-dessus de l'océan Atlantique puis passent au-dessus du sud de l'Afrique, puis de Madagascar et arrivent enfin à la Réunion!



Le phénix et le dragon déposent les enfants au pied du piton de la Fournaise et le phénix annonce :



« Maintenant vous allez devoir monter au sommet du volcan pour pouvoir atteindre mon temple ! Mais pendant la montée, vous devrez répondre à des questions. Si vous répondez mal, je vous donnerai un gage : je rajouterai des cailloux dans votre sac à chaque mauvaise réponse pour vous ralentir »



Voici votre 1er défi :

« Quel est le plus haut sommet de la Réunion : Le piton des Neiges ou le Piton de la Fournaise ? »

Les enfants réfléchissent et se souviennent du cours de géographie de l'école et répondent en cœur :

« Le piton des Neiges, il culmine à 3070 m alors que le piton de la Fournaise n'est qu'à 2632 m d'altitude »

« Bravo les enfants, remarquable, vous pouvez avancer !! » dit le phénix.

Maintenant voici votre 2ème défi :

Combien d'heures d'avion faut-il pour aller à la Réunion (à partir de Paris)

Les enfants répondent : « Il faut 5 heures »

Le phénix répond : « Mauvaise réponse ! La bonne réponse était 11 h ! Je vous mets 1 kilo de cailloux dans votre sac, vous irez moins vite, c'est votre gage !

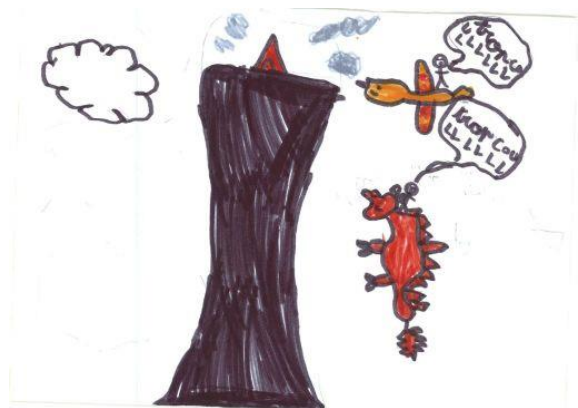


Dernier défi :

Le département de la Réunion fait partie de la France, mais est-il deux fois plus petit ou deux fois plus grand que l'Ardèche ? »

Les enfants répondent : « Deux fois plus petit que l'Ardèche ! »

« Bravo !!! » dit le phénix.



Après ces défis, les enfants arrivent enfin au temple.

Le phénix les félicite, leur ouvre le temple, leur offre une tasse de thé brûlant et leur remet la pierre qui abrite l'élément **FEU**.

Le phénix leur souhaite bon courage pour trouver maintenant la pierre qui abrite l'élément **EAU**...

Chapitre 4 : Le message codé

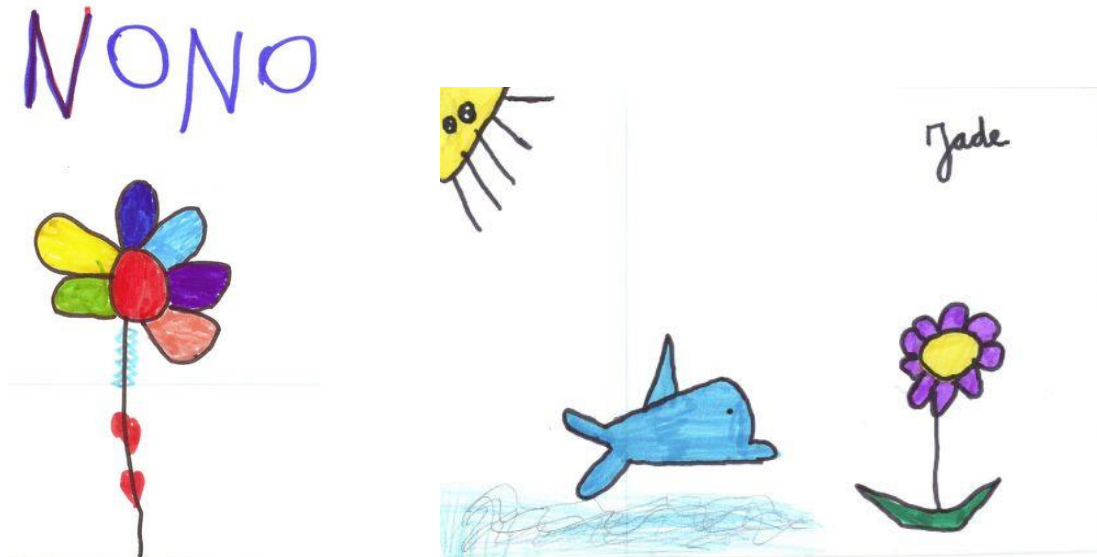
Les enfants ont donc récupéré la pierre qui abrite l'élément du feu à la Réunion. Le phénix flamboyant dit aux enfants pour les aider que la troisième pierre se trouve vers Hawaï.



Il appelle ses amis les gardiens du temple de l'eau. Ce sont deux dauphins nommés Jean-Philippe et Marguerite. Ils vont venir pour aider les enfants à faire le chemin jusqu'à Hawaï.

Les voilà donc partis sur le dos des dauphins. Ils traversent l'océan Indien puis contournent les îles de l'Indonésie et arrivent dans l'océan Pacifique pour enfin se rendre à Hawaï.

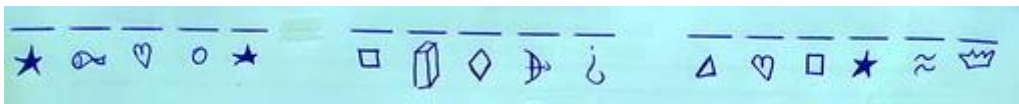
En arrivant vers Hawaï, les dauphins donnent aux enfants la rose des océans qui permet de respirer sous l'eau. En effet, le temple se trouve dans les profondeurs de l'océan Pacifique à l'est d'Hawaï.



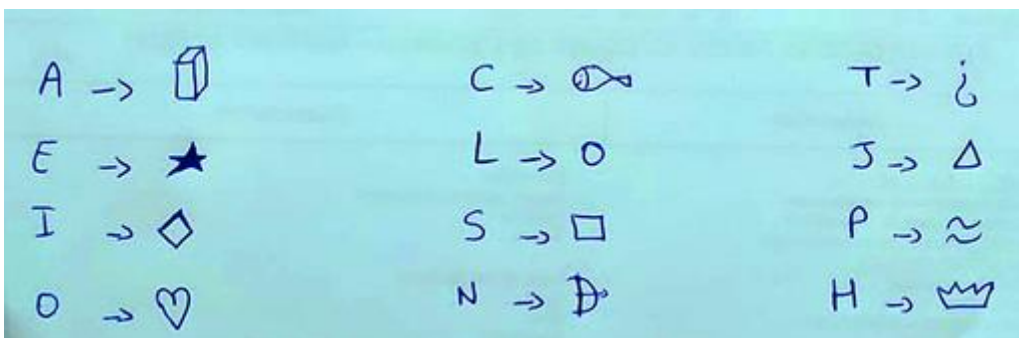
Les enfants plongent avec leurs fleurs, suivent les dauphins dans les profondeurs et respirent comme par magie grâce à la rose des océans.

Ils arrivent devant la porte de l'*escape game*. Ils entrent facilement et, là, ils découvrent qu'ils doivent trouver un code secret pour pouvoir ouvrir la porte du temple.

Voici le message codé :



Les enfants trouvent la clé et comprennent rapidement le message codé qui permettra d'ouvrir le temple de l'eau.

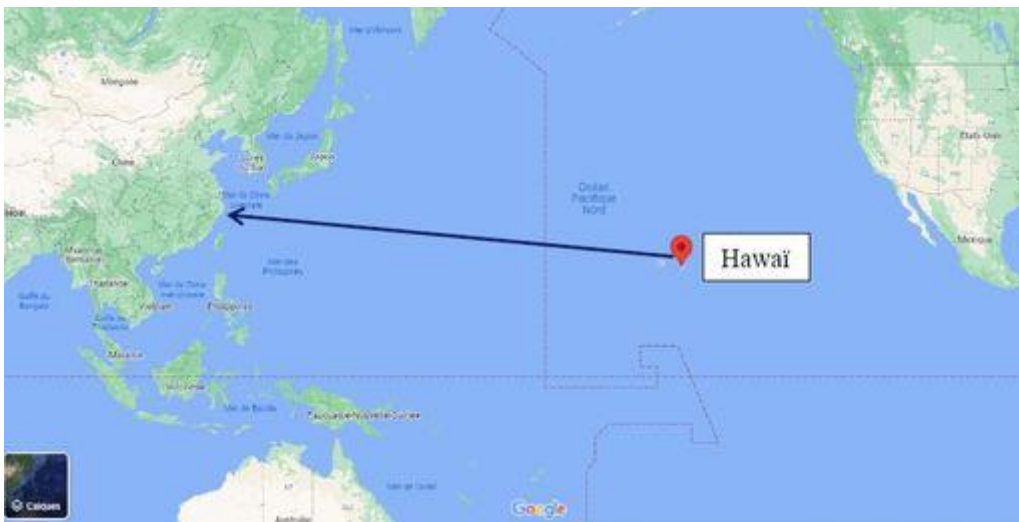


Ils tapent le code sur le l'écran tactile et entrent dans le temple aquatique. Les dauphins les félicitent et leur donnent la pierre qui abrite le troisième élément : l'**EAU**.

Chapitre 5 : Le temple du vent

Les dauphins disent aux enfants que pour trouver le temple du vent, il faut suivre le vent du nord. Cependant les enfants se rappellent d'un cours de géographie, regardent leur boussole et ils s'aperçoivent que les dauphins se sont trompés et qu'il faut suivre le vent de l'ouest et non le vent du nord. Les dauphins se rendent compte de leur erreur et pour se faire pardonner ils proposent aux enfants de les emmener au moins jusqu'à la Chine.

Les voilà donc partis une nouvelle fois à dos de dauphins pour traverser une partie de l'océan pacifique.



En arrivant sur la côte-est de la Chine, les enfants ont très faim et ils cherchent un endroit où ils pourraient s'acheter à manger. Au coin de la rue, ils aperçoivent un petit magasin chinois qui semble abandonné, un vieux monsieur étrange les accueille.

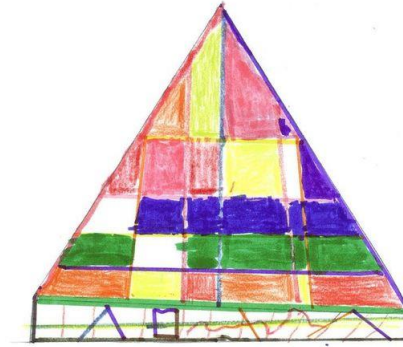
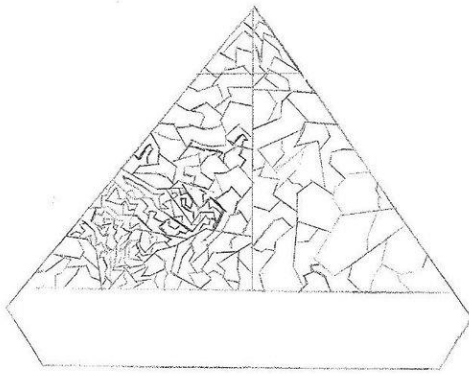
Il dit : « Je suis sûr que vous avez très faim mais que vous cherchez également comment aller jusqu'au Mont Everest pour trouver la dernière pierre qui abrite le quatrième élément ? J'ai justement ce qu'il vous faut ! »

Le vieil homme leur donne alors un diamant bien particulier et leur dit :

« Ce diamant vous permettra de vous téléporter jusqu'au sommet de l'Everest. Surtout ne le perdez pas sinon vous ne pourrez jamais franchir les portes du temple du vent. »

Et hop, en un clin d'œil les voilà arrivés !

Au sommet de l'Everest, le vent souffle très fort, les enfants ont du mal à se tenir debout. Ils ont du mal à apercevoir le temple qui est au milieu du brouillard.



Le diamant est connecté au temple. Lorsqu'ils arrivent près du temple, une lumière éblouissante jaillit. Ainsi les enfants voient la lumière et trouvent le temple. Pour entrer dans le temple ils doivent trouver la forme géométrique qui correspond au trou qu'il y a sur la porte du temple : un octogone.



Ils trouvent d'abord une forme qui semble être un octogone mais en fait il s'agit d'un hexagone (qui n'a que six cotés). Alors ils se remettent à la recherche de cette forme. Le vent souffle toujours très fort et il est difficile de distinguer les formes. Ils trouvent un losange (quatre côtés), un pentagone (cinq côtés), un heptagone (sept côtés), un décagone (dix côtés) et aussi un dodécagone (douze côtés) mais toujours pas d'octogone ! Mais soudain le diamant se met à briller encore plus et commence à former un faisceau lumineux qui indique un emplacement. A cet emplacement, ils trouvent enfin le fameux octogone (huit côtés) qui leur permet de rentrer dans le temple. L'aigle royal, qui est le gardien de ce temple, les accueille chaleureusement car il est impressionné par la persévérance des enfants.

Il leur remet la pierre qui abrite le dernier élément : le **VENT**.

Enfin munis des quatre pierres, les enfants peuvent rentrer en France pour aller soigner le cheval. Pour les aider l'aigle royal va les amener jusqu'en France. Le trajet est long, il faut survoler plusieurs pays : l'Afghanistan, l'Iran, la Turquie, l'Italie et enfin la France !



Ils arrivent enfin dans la forêt où ils avaient laissé le cheval avec l'ours. En arrivant avec les quatre éléments, les enfants voient soudain quatre socles qui sortent du sol autour du cheval. Ils comprennent vite qu'il faut poser les quatre pierres sur les socles... et tout à coup le miracle se produit : le cheval est entouré d'une lumière bleutée et une lumière se dirige vers sa patte blessée. En un instant il est guéri !



Et voilà les enfants sont très fiers d'avoir réussi leur mission en sauvant le cheval. Cette aventure fut extraordinaire, les enfants s'en souviendront longtemps !

FIN

Table des matières

Chapitre 1 : Le cheval blessé	1
Chapitre 2 : La pierre TERRE	3
Chapitre 3 : A la recherche du FEU !.....	6
Chapitre 4 : Le message codé	9
Chapitre 5 : Le temple du vent.....	11