

**PÉRISCOLAIRE
ENFANCE**

Projet CLEA 2017-2018

Imaginarium 93

Atelier d'écriture et de musique mené par le groupe
LIVING RUINS

MÉLISSA BOUMTAMTAM

Mélissa BOUMTAMTAM est petite, a de grands yeux bleus et, signe particulier et étrange, a de longs cheveux blancs. Du haut de ses 18 ans, elle possède un don très spécial, on la surnomme LA CLÉ.

Elle arrive par le RER à la gare du Blanc-Mesnil en plein mois de juillet, sous une chaleur étouffante, en période de vacances scolaires. Elle vient des États-Unis avec l'importante mission de résoudre l'énigme de la disparition de Sambou, l'animateur...

Elle est étonnée par la petite taille de la gare, mais aussi par sa saleté, elle ne sait pas qu'une grève des agents de propreté a éclaté la semaine précédente. Ne souhaitant pas perdre de temps, sa valise à la main, elle décide de se rendre directement à pied à l'école Calmette, le lieu de travail de l'animateur disparu...

Elle passe alors devant la cité Pierre Séward, elle trouve les rues bien grises et bien tristes malgré la saison.

Tiens, l'école est amusante ! Un cube plein de couleurs vives. Minutieusement, elle fait le tour de l'école et s'attarde sur le parking où l'animateur devait être garé. En fouillant, elle trouve - quelle chance ! - un portable abandonné sous un tas d'ordures... Qu'est-ce qu'un portable peut bien faire là ? Son flair lui dit que ce doit être un indice important.

Elle va ensuite à l'appartement qu'elle a loué, place de la Libération, au Forum. Sur la route elle prend le temps d'acheter un chargeur pour le téléphone qu'elle a trouvé. Elle rentre dans sa demeure provisoire et prend le temps de regarder la place par la fenêtre. Comparée à New York, elle trouve la ville étrangement basse et reste subjuguée par la flèche brisée... Elle s'amuse à imaginer qu'un géant est sorti du ciel pour viser le sol...

Elle décide alors de rallumer le mystérieux portable. Elle n'a aucun mal à trouver les chiffres du code qui le bloque... Sambou est né en 1996, facile ! Bingo ! Son flair ne l'a pas trahi, c'est le bon code et donc bien le portable de l'animateur disparu... Elle commence à fouiller son contenu, textos, photos... Elle voit alors le message de Samy, écrit deux semaines auparavant :

« Arrête de voler mes amis, sinon prends garde ! »

Plus de temps à perdre, elle apprend sur un texto l'adresse du dangereux Samy... Il n'habite pas loin, à côté de la piscine du parc... elle prend son sac et hop ! Elle file par le parc. Toute cette verdure, elle le voit comme un petit Central Parc... Il y a de grands arbres, un lac, des oies et des canards... elle passe un côté d'un drôle de toboggan, éléphant coloré à trompe de métal... Il y a du monde partout, des chiens qui s'amuse...

C'est beau ! Elle prend la sortie à côté du collège Nelson Mandela, mais n'arrive pas à réfléchir avec cette chaleur... Elle décide d'aller faire un tour à la piscine avant de continuer son enquête...

À suivre

SWAN DELATOUR

Swan Delatour est un petit garçon de 10 ans. Il devait aller rendre visite à ses grands-parents au Blanc-Mesnil. Il ne sait pas ce qui a pu se passer, il a dû monter tout seul dans le RER, mais ses parents n'étaient pas avec lui dans le train...

À la gare, il descend du train à la tombée de la nuit, il est tard, c'est l'été et il fait très chaud. Seul, il a très peur. Il ne connaît pas le chemin qui mène à la maison de ses grands-parents mais, décide d'y aller seul, il ne veut pas rester ici.

Il prend donc l'avenue Pasteur et passe à côté d'une étrange cité faite de chalets. Il arrive au Forum où il voit une grande tour comme la tour d'un château et une immense flèche brisée... ce doit être à l'époque où les géants habitaient là et qu'une guerre faisait rage.

Entre la médiathèque et le théâtre, il s'engouffre dans un passage, il est terrorisé, il s'imagine que des loups-garous vont le dévorer...

Il voit l'entrée d'un parc et s'y précipite... Il commence à faire nuit et partout il entend des bruits étranges, des animaux ? La faim le tenaille !

Il se met à courir, paniqué, il veut sortir, il veut retrouver ses parents. Il arrive à une porte bizarre, comme une porte de maison faite de feuille... Il prend une grande inspiration et la franchit d'un seul pas. Mais que se passe-t-il ? Subitement il voit très bien dans la nuit, il n'a plus faim, il se sent fort et puissant, il entend les animaux, même petits et comprends leur conversation. Il regarde ses jambes qui sont devenues deux pattes poilues et musclées avec des sabots noirs. Il devrait avoir peur, mais il se sent bien... il se met à courir très vite dans la nuit parmi les grands arbres. Ses sabots font un boucan d'enfer, il court, il saute, il voit la barrière et saute par dessus sans difficulté, il court toujours plus vite, sur le béton, catalop, catalop... il y un mur, trop tard... mais...

Il se retrouve à l'intérieur de la bibliothèque, tout seul, dans la nuit, il faut qu'il trouve le moyen de comprendre... mais comment ?

Un livre ! Il a vu dans un film ce mélange d'animal et d'humain qu'il est devenu... il cherche dans les rayons et trouve un livre de mythologie illustré.

À suivre