

LFF

Lire en Français Facile

Fiction

Le sortilège de Merlin

Version
audio
offerte

A2

Nicolas Gerrier



hachette
FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE

A stylized illustration of a grey wizard's hat with a long, thin, curved brim, resting on a stack of four books. The books have various colored covers (brown, green, orange) and decorative elements like symbols and ribbons. The background is plain white.

Le sortilège de Merlin

Nicolas Gerrier

hachette

FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE

www.hachettefle.fr

Couverture : Anne-Danielle Naname

Conception de la maquette intérieure : Isabelle Abiven

Mise en pages : Anne-Danielle Naname, Pascale Deleval

Illustrations : Cécile Chicault

Remerciements aux adolescents qui ont bien voulu nous accompagner dans l'élaboration de ce titre : Jessie, Louève, Raphaëlle, Thibault et Elena.

ISBN : 978-2-01-401607-9

© Hachette Livre 2015, 58, rue Jean Bleuzen. CS 70007. 92170 Vanves

Tous les droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tout pays. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations » dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (Alinéa 1 de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris), constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Sommaire

<i>Chapitre 1</i>	
Une drôle d'équipe	4
<i>Chapitre 2</i>	
La morsure	11
<i>Chapitre 3</i>	
Les disparus	19
<i>Chapitre 4</i>	
Le Livre de leur histoire	26
<i>Chapitre 5</i>	
Bons derniers	35
<i>Chapitre 6</i>	
De vrais amis	42
<i>Activités</i>	49
<i>Corrigés</i>	63



Chapitre 1

Une drôle d'équipe

Nous sommes le mardi 6 septembre 2016. Il est neuf heures et demie du matin. Les élèves de la seconde A du lycée Saint-Exupéry sont réunis dans la forêt de Paimpont, en Bretagne, à trente kilomètres à l'ouest de la ville de Rennes. C'est le jour de la rentrée des classes et ils participent à la traditionnelle course-randonnée de leur classe.

Ce sont les professeurs de français, M. Le Goff, et d'EPS¹, Mme Cloarec, qui l'organisent chaque année. Tous les deux sont passionnés par l'histoire du Moyen Âge et les légendes bretonnes.

On donne parfois à la forêt de Paimpont le nom de Brocéliande, lieu imaginaire des aventures du roi Arthur, des chevaliers de la Table ronde, ou encore de Merlin l'Enchanteur et de Lancelot du Lac.

Le professeur de français a collé pour l'occasion une fausse barbe blanche sur son menton, posé un grand chapeau pointu sur sa tête et enfilé un long

1. EPS : Éducation Physique et Sportive.

manteau noir. Il ressemble au célèbre magicien Merlin. Quelques élèves jugent le déguisement ridicule mais la majorité trouve leur prof « trop cool ». Mme Cloarec, elle, n'est pas déguisée et porte sa tenue de sport habituelle.

Les adolescents forment un cercle autour de leurs professeurs et écoutent les explications. Le principe de la course est simple : il y a sept équipes de quatre élèves. Le but est d'arriver en premier au château de Comper, situé à environ une heure trente de marche.

Pour trouver leur chemin, les participants doivent résoudre quatre énigmes². Elles correspondent à des lieux précis qu'ils doivent prendre en photo avec leurs téléphones portables.

– N'essayez pas de tricher³ ! Nous avons préparé des questions différentes pour les sept équipes, précise M. Le Goff avec un sourire malicieux⁴. Mais, comme nous sommes de gentils professeurs, nous vous donnons un carnet pour vous aider. Vous y trouverez des indices⁵ très utiles sur les légendes de Brocéliande et une carte de la forêt.

– Et si on se perd ? s'inquiète un élève.

– Vous avez vos téléphones portables ? J'ai indiqué mon numéro dans le carnet. Appelez-moi en cas de problème ! Mais cela n'arrivera pas. Vous êtes tous très intelligents et les énigmes sont très faciles.

2. **Énigmes** : devinettes.

3. **Tricher** : essayer de gagner sans respecter les règles.

4. **Malicieux** : farceur.

5. **Indices** : informations.

– On fait quoi si le roi Arthur nous enlève ? demande une fille.

La question provoque le rire de tous ses camarades.

– Merlin viendra vous sauver, répond le professeur en soulevant son grand chapeau. Bien, il est temps de former les équipes.

Les deux professeurs appellent les élèves un à un. Quatre équipes sont déjà formées quand Mme Cloarec appelle :

– Norah !

Une jeune fille fluette⁶ s'avance. Beaucoup d'élèves aimeraient être dans son équipe parce qu'elle a une très bonne culture générale. Ses copains la surnomment « Madame je-sais-tout ». Sur son épaule, un perroquet, Wiki (en référence à l'encyclopédie Wikipédia), l'accompagne partout.

– Basile.

Le garçon fait trois mètres sur la roue arrière de son VTT⁷ et dérape⁸ juste devant Norah sous les cris enthousiastes des autres élèves. Un mètre quatre-vingts et quatre-vingt-dix kilos : Basile est impressionnant pour ses quinze ans et il est très fort sur son vélo. Il réalise de belles figures acrobatiques ! Il passe aussi beaucoup de temps devant des écrans car Basile est un fan d'informatique.

6. **Fluette** : mince.

7. **VTT** : vélo tout terrain.

8. **Dérape** : s'arrête en glissant.

– Un perroquet et un VTT... Je ne sais pas si le règlement de la course le permet, dit Mme Cloarec.

– Oh, madame, s'il vous plaît. Wiki ne peut quand même pas rentrer à vélo à la maison, dit Norah pour rire.

– Bon, pour cette fois, c'est d'accord ! Le prochain est... une prochaine : Audrey.

Audrey rejoint ses camarades sous les applaudissements. Elle est très populaire dans l'école. Elle, c'est le sport qui l'intéresse. Elle passe tout son temps libre à la piscine et sur le terrain de volley-ball. Son rêve ? Faire le tour du monde en kitesurf ! Audrey tape dans les mains de ses coéquipiers comme avant un match : « On va gagner ! ». Les trois se connaissent depuis la sixième⁹ et sont de très bons amis.

– Alex.

9. La sixième : la première année du collège (11-12 ans).



Un jeune homme s'avance dans un grand silence. C'est un nouvel élève et tous les autres le dévisagent¹⁰. Alex ne sourit pas et salue son équipe d'un simple mouvement de la tête. Norah le trouve tout de suite très mignon. Il ressemble à l'acteur principal d'une série sur les vampires qu'elle adore. Audrey ne sait pas quoi penser de son attitude. Basile préfère ne pas le juger trop rapidement, c'est difficile d'arriver dans un nouveau lycée. Il tend la main à Alex qui l'accepte mollement. Norah et Audrey lui font une bise.

Quand tous les groupes sont prêts, les deux professeurs donnent le signal du départ de la course.

– Que les meilleurs gagnent et, surtout, amusez-vous bien ! Il est dix heures. Nous vous donnons rendez-vous au château de Comper au plus tard à midi trente.

Les concurrents tout excités ouvrent les enveloppes pour découvrir leurs premières énigmes.

Norah lit à voix haute pour ses coéquipiers : « Trois pierres gardent son secret sous le houx¹¹ : vit-il encore ? ».

Basile part vers la gauche à toute vitesse sur son VTT.

Audrey court vers la droite.

– Hé, ho, vous allez où ?
leur crie Norah.



10. Dévisagent : regardent avec attention.

11. Houx : petit arbre au feuillage piquant.

- Je cherche les trois pierres, répond Basile.
- Moi, le houx, complète Audrey.
- Mais attendez, on peut réfléchir un peu avant !
Et toi, Alex, tu en penses quoi ?

Alex se tait. Il garde les mains dans les poches de son jean et jette des coups d'œil rapides autour de lui.

- Alex ! Je te parle.
- Hein, quoi ?
- Tu penses quoi de l'énigme ?
- Je ne sais pas. Je... Qui me parle ?
- Pardon ?
- Les arbres ont dit quelque chose ?

Norah soupire. Un champion de VTT, une accro de sport et un garçon qui entend des voix : elle est tombée dans une drôle d'équipe¹²...

– Je vais devoir trouver la solution toute seule, se dit-elle en feuilletant le carnet sur les légendes.

Basile et Audrey reviennent en même temps cinq minutes plus tard.

- Rien !, disent-ils en chœur¹³.
- Évidemment, répond Norah.
On doit d'abord décider dans quelle direction aller ! Je crois avoir une piste.
Il y a pas loin d'ici...



12. Une drôle d'équipe : une équipe pas ordinaire.

13. En chœur : ensemble, en même temps.

Alex ne l'écoute pas et marche tout droit.

– Alex, attends ! Tu vas où ?

– C'est par là. Je le sens.

– Oh, il est complètement fou, s'énerve Norah. Faut le dire aux profs, on ne peut pas faire équipe avec lui.

Wiki agite ses ailes et répète : « Iléfou, iléfou ». Audrey tente de calmer Norah :

– Tu veux aller dans quelle direction, toi ?

Norah regarde une nouvelle fois sa carte et montre la direction que vient de prendre Alex.

– Tu vois, ce garçon n'est peut être pas fou, conclut Audrey. Rattrapons-le !



