

"Les élèves de sixième 4 - promotion 2002-2003"
du Collège Étienne Dolet d'Orléans

ALICE, ICI ET LÀ-BAS

*"Alice, ici et là-bas" a reçu la distinction
du premier Mot d'Or des Collèges de la Francophonie
décernée le jeudi 20 novembre 2003, à Paris,
à l'Agence intergouvernementale de la Francophonie.*



CHAPITRE UN : UN PARFUM D'EAU DE MER SALÉE

Alice se sentait seule et s'ennuyait ; elle voulait avoir des amis. Elle se souvenait de son étrange voyage et en parlait à Dinah, la chatte.

- Tu aimerais bien retourner au Pays des Merveilles, c'est ça ? demanda Dinah.
- Je voudrais bien y retourner, mais c'est loin et je ne sais pas comment faire pour le retrouver, soupira la fillette.
- Moi, je sais...

Alice sursauta :

- Comment ça ! D'abord, tu parles ! Et en plus, tu connais le Pays des Merveilles, toi aussi ?
- C'est que, répondit Dinah : je connais bien le chat du Cheshire ! C'est... mon mari.
- Ah bon ! Pourquoi tu ne me l'as pas dit plus tôt ?
- Mais tu ne m'as jamais posé la question...

Alice n'y comprenait plus rien. Elle demanda à la petite bête le chemin du Pays des Merveilles. Dinah lui expliqua qu'il fallait se rendre à la boutique tenue par Lewis Carroll. Là, il lui suffirait d'acheter le parfum à l'eau de mer salée, d'en répandre sur ses mains et tout autour d'elle, elle verrait bien ce qui allait se passer.

Alice s'écria :

- Assez perdu de temps. Maintenant, il faut agir !

Elle emmena Dinah avec elle (les yeux verts de la chatte brillaient, pleins de bonheur et de sagesse malicieuse) et suivit ses conseils.

Quand elle ouvrit la porte de la boutique, elle vit un homme au grand front qui rangeait sa marchandise : des livres (surtout des livres de mathématiques), des appareils photos, des objets de la mer, des flacons et des graines magiques. Il s'adressa à la jeune fille :

- C'est toi, Alice, tu es encore en quête de nouvelles aventures ? Tu viens peut-être chercher le parfum à l'eau de mer salée...
- Comment savez-vous cela ?
- C'est une longue histoire, fit-il, avec un clin d'oeil en direction de Dinah.

Alice prit le flacon, mit du parfum sur ses mains et tout autour d'elle. Aussitôt la boutique disparut, laissant place à l'océan. Une vague gigantesque emporta la fillette.

CHAPITRE DEUX : À L'ENVERS !

Elle se sentit ballottée par les flots qui finirent par la déposer jusqu'au rivage. Alice était debout, encore à moitié immergée. L'eau était d'une incroyable transparence. Soudain, elle sentit quelque chose grimper à sa jambe. Quand cette chose ronde et verte apparut à la surface, Alice prit peur. Mais elle s'aperçut que ce n'était qu'un petit crabe qui lui demanda :

- Bonjour, tu dois être nouvelle ici, n'est-ce pas ?
- Hum... Oui, je m'appelle Alice, et toi comment t'appelles-tu ?
- Moi, je me nomme Hugo. Mais comment se fait-il que tu ne marches pas sur les mains ?
- Je ne sais pas.
- Tu voudrais peut-être essayer de marcher la tête en bas ?
- Oui, pourquoi pas.
- Alors viens, je sais où il faut aller. Tiens, prends cette algue rouge, elle te permettra de

respirer sous l'eau.

Alice et Hugo nagèrent dans les profondeurs de la mer. Au bout d'un moment, ils arrivèrent devant une porte grise dont la poignée se trouvait tout en bas.

Hugo lui expliqua :

- Voici la porte magique ; quand tu l'auras franchie, tu pourras marcher sur les mains. Comme tu peux le voir, cette porte est à l'envers, et, pour la passer, il faut se mettre dans le même sens. Alors qu'est-ce que tu attends pour essayer ?
- Bon, d'accord, je vais essayer, mais si j'arrive à ouvrir la porte que va-t-il m'arriver exactement ?
- Tu entreras dans un monde où tout est à l'envers, à moins qu'il n'arrive d'autres choses...
- Alors, je vais essayer.

Au bout de quelques instants, Alice s'était placée dans le même sens que la porte et la franchit. Aussitôt, elle se mit à marcher sur les mains comme d'autres habitants qu'elle rencontra : une femme aux yeux verts et aux cheveux roux, un petit bonhomme pas plus haut que trois pommes qui avançait les pieds en l'air au milieu de maisons de toutes les couleurs. Mais au bout de quelque temps, Alice eut mal à la tête ; elle préféra remonter à la surface pour rejoindre la plage. De là, elle prit d'un bon pas un sentier qui s'enfonçait vers l'intérieur des terres.

CHAPITRE TROIS : ENTERRÉE VIVANTE !

Elle parvint ainsi à la lisière d'une forêt. Comme elle s'engageait sous le feuillage, elle sentit, une fois encore, qu'elle rétrécissait, d'abord lentement puis de plus en plus vite. Les herbes devenaient des arbres gigantesques, les fleurs des parasols géants, les cailloux du chemin des montagnes ; une énorme araignée la regardait de ses yeux jaunes. Elle devenait tellement petite qu'elle en vint à disparaître sous terre...

- Mais, que se passe-t-il ? se demanda-t-elle effrayée.
- Je, je m'enfonce dans la terre ! Pour un retour au Pays des Merveilles, ça commence bien ! Je voulais avoir d'autres aventures, mais je ne voulais pas m'enfoncer dans la terre ! J'ai peur de la terre, il fait noir et il y a des vers de terre ! Il fait froid et c'est humide, je n'aime pas l'humidité, je préfère le chaud et le sec. Je dois être enterrée très profond.

Alice n'avait pas du tout envie de s'enfoncer encore plus, elle s'affolait puis elle distingua une fourmi qui arrivait. Elle, qui aimait beaucoup les fourmis, alla à sa rencontre, confiante, et lui dit :

- Salut la fourmi, tu pourrais me dire comment on sort d'ici ? S'il te plaît.
- Bonjour, vous êtes bien mal polie mais bon, tout le monde est comme ça de nos jours. Moi, je m'appelle Fourmiline, et vous, qui êtes-vous ?
- Oh pardon Fourmiline, je m'appelle Alice et, soit dit en passant, vous avez un joli prénom. (Elle dit cela pour rattraper son coup.)

La fourmi fut flattée et devint tout de suite plus douce.

- Oh, merci ma chère ! Donc vous voulez sortir d'ici ? Ça ne vous plaît pas ?
- Ça n'est pas ça, dit-elle, mais je ne suis pas habituée, je suis en quelque sorte nouvelle.
- Ah ! D'accord, mais il va falloir trouver un mot de passe. Allez-y, dites-moi.
- Comment ça, il y a un mot de passe ?
- Oui, pour que je vous fasse sortir, il faut que vous trouviez un mot de passe.

Alice n'était pas très forte à ce jeu, surtout que la fourmi n'avait pas l'air de vouloir lui donner des indices, mais elle essaya tout de même :

- Je ne sais pas, moi, heu... Terre, verre, thé, chocolat, lapin, gâteau, chenille, chaussures, blanc, fleur, champignon, carte, maison... Ou alors, des prénoms comme : Sandra, Victor, Julie, Cédric, Alexis, Marc, Marie, Flore...
- Non, non, et re-non ! Ce n'est pas ça ! cria la fourmi, ce qui énerva Alice.
- Mais j'en ai marre, ça peut être n'importe quel mot !
- Je vais te le dire moi, le mot de passe c'est : Le Pays des Merveilles.
- Je ne savais pas qu'il pouvait y avoir plusieurs mots dans ce mot de passe !
- Mais il fallait réfléchir, idiote !

Alice devint toute rouge et elle partit très énervée. La fourmi ne lui dit rien et s'en alla de son côté. Elle pouvait dire qu'Alice était mal polie, mais elle l'était aussi. Après avoir marché longuement dans l'obscurité, elle sentit la terre bouger ; elle commença à apercevoir de la lumière. On la déterrait ! Elle vit aussi un groin énorme au-dessus d'elle.

- Mais qu'est-ce que c'est que ça ?

C'était mouillé et désagréable au toucher.

- Ah, mais c'est un sanglier ! s'écria-t-elle au moment même où elle se sentit aspirée hors de son trou. Elle retomba à terre brutalement. La lumière du soleil l'éblouit.
- Bonjour, gr... gr..., je m'appelle Groin-Groin et toi qui es-tu ?

Alice avait du mal à comprendre mais elle répondit tout de même :

- Moi ? Je, je m'appelle Alice, Monsieur Groin-Groin et je vous remercie de m'avoir déterrée.

Si ce sanglier avait pu la déterraer, c'est qu'en fait, elle n'était pas très enfoncée dans la terre.

- Oh, groin ! À vrai dire je n'ai pas gr... gr... fait exprès ! Mais si ça vous aide, gr..., gr... Voulez-vous, gr...gr..., une noisette ? Je l'ai trouvée en même temps que vous.
- Non merci, répondit Alice qui la trouvait un peu grande pour elle.

PCH, PCH !! Le sanglier qui avait pris peur à cause du bruit qu'avait fait le vent dans un buisson, partit sans lui répondre et la laissa toute seule.

CHAPITRE QUATRE : L'ENLÈVEMENT DU CASSE-NOISETTE

À vue d'œil, Alice estima qu'elle ne mesurait plus qu'une dizaine de centimètres. Elle retrouva le sentier et regarda autour d'elle. En levant les yeux, elle vit un panneau "École", et s'avança dans cette direction. Tout à coup, un crayon lui tomba sur la tête.

- Aïe ! s'exclama Alice.

Une règle qui n'était pas loin cria :

- Appelez les secours, vite !

Alors un gros taille-crayon arriva. Le général règle lui dit :

- Qu'est-ce que vous attendez, petite fainéante ?

- Moi ? Euh ...

- Mais venez nous aider, ordonna le général, en se tournant vers Alice.

Alice aida donc le taille-crayon à refaire une mine au soldat-crayon.

- Allons en guerre, vous aussi petite fainéante, dit le général sur un ton autoritaire.

- Pourquoi une guerre ?

- Petite ignorante, nous essayons de récupérer le bébé casse-noisette.

- Quel bébé casse-noisette ?

- Celui qui a été enlevé par le grand monstre noir à la longue queue et aux grosses moustaches.

- Moustaches !

- Oui, moustaches.

- Un chat !

- Un quoi ?

- Oh, rien.

Alice alla voir ce qui se passait. C'était bien un chat furieux : il donnait des coups dans les crayons qui volaient dans tous les sens. Les taille-crayons étaient débordés. Les gommes essayaient d'effacer le chat, les compas lançaient des mines, les ciseaux voulaient couper ses moustaches et par dessus tout le général règle criait des ordres en vain. Grâce à sa petite taille, Alice se glissa sous le chat et lui arracha les moustaches. Celui-ci, fou de rage, l'envoya dans un arbre. Après qu'Alice eut repris ses esprits, elle vit le bébé casse-noisette et le délivra de ses cordes. Le bébé casse-noisette était sauvé, le chat fut vaincu et la guerre s'arrêta. Puis tout à coup, tout devint flou.

CHAPITRE CINQ : UNE ÉTRANGE MÉTAMORPHOSE

Quand elle s'éveilla, elle eut faim mais ses poches étaient vides. Elle aperçut à ses côtés des champignons et ne put résister à la tentation d'y goûter. Aussitôt, Alice se transforma en serpignon : elle avait pris la forme d'un champignon et les écailles d'un serpent. Elle pleura car elle n'avait pas l'habitude de prendre des formes pareilles. Le champignon, la voyant pleurer, lui dit :

- Tu n'avais qu'à pas me manger ! Ça t'apprendra !
- Mais... Je te trouvais très appétissant et j'avais très...
- Ah ! Il n'y a pas de "mais". Ce n'est pas la peine de pleurer. Et puis, je n'ai quand même pas si mauvais goût. Je vis tout de même dans une des meilleures forêts du monde, lui répondit le champignon d'un ton fâché, et maintenant, j'ai l'air de quoi sans ce morceau qui me manque ?
- Et moi donc ! protesta Alice.

Leur dispute fut interrompue par l'arrivée de la reine d'un jeu d'échecs qui s'exclama :

- Où est mon fou ? Tu ne sais pas... Qu'on lui coupe la tête !

Mais personne ne pouvait couper de tête, car les soldats avaient oublié leurs armes. Alice qui n'avait pas peur répondit donc :

- Je suis désolée, mais j'ai moi-même un problème.
- Bah, peut-être que mon fou pourrait arranger ton problème si tu m'aides à le retrouver.
- Il doit être chez les blancs, je connais la reine blanche...

À ce moment-là, celle-ci surgit et dit :

- J'ai capturé le fou noir parce que j'étais déprimée et que je n'avais plus de fou mais de toute façon, je vais le délivrer car il ne me fait pas rire !

Une fois que le fou fut délivré, Alice demanda si l'on pouvait lui rendre sa vraie apparence et sa taille ordinaire, ce qui fut fait. Elle ne tarda pas à reprendre son chemin ; comme elle s'en allait, elle entendit la reine blanche qui disait :

- Échec et mat !

CHAPITRE SIX : UNE NOUVELLE ODYSSEE

Alice suivit le cours d'une rivière magique. Quand on la traversait, on se retrouvait dans un autre temps. Comme elle marchait, elle dérapa et tomba dans un marais vaseux, de là, elle glissa dans une grotte immense. Elle se releva et aperçut un cyclope qui partait. Elle voulut sortir de là mais une herse l'en empêchait.

Elle entendit du bruit au fond de l'ancre ; c'était un homme qui lui demandait de le délivrer des chaînes qui le liaient. Alice essaya tant bien que mal. Pour le libérer, elle prit un bâton qui portait l'inscription "Athena Nike". Elle tapa, cela brisa la chaîne. Elle demanda à l'homme qui il était. Il répondit :

- Je m'appelle Circercule. Les cyclopes m'ont fait prisonnier parce qu'ils croient que j'ai tué Gargarensia, la femme de Gargarensis, le chef. Quant à mon compagnon Arkantos, il a disparu.

Libéré des chaînes, Circercule retrouva tous ses pouvoirs, il se concentra sur la herse qui bloquait l'entrée : au bout de quelques minutes, elle explosa. Seulement, Gargarensis était de retour. Il avait arraché un arbre et le faisait tourner pour en frapper les fugitifs. Comme Gargarensis s'apprêtait à les écraser, Arkantos réapparut et l'appela, ce qui lui fit tourner la tête, il heurta alors une stalactite et se blessa à l'œil.

Alice et Circercule en profitèrent pour se sauver et rejoindre Arkantos. Ils coururent jusqu'à la rivière magique. Là, Alice quitta les aventuriers et rejoignit l'autre rive du temps.

CHAPITRE SEPT : LE CHÂTEAU DES OMBRES

Alice avait repris le sentier de la forêt mais le paysage où le soir bruissait devenait obscur ; des arbres crochus la menaçaient. Et ce n'était pas le comble : au bout d'un long chemin avec des bosses se trouvait un grand manoir. La fillette était inquiète, mais curieuse comme elle l'était, elle tenta d'y entrer. Il y avait de la lumière.

Dans l'entrée se trouvait une armure massive près d'une grande table. Dessus, il y avait des allumettes, au mur était suspendue une torche. Elle prit les allumettes pour allumer la torche et visita la demeure. Elle rencontra un très, très, très vieil homme d'au moins cent soixante-dix ans.

- Mais qui êtes-vous ?

- Je suis le maître des ombres. Quand j'étais plus jeune, après avoir hérité de ce château, je suis devenu assez méchant et une fée m'en a puni : seuls les étrangers peuvent entrer mais moi je ne peux pas sortir. Autrefois, ce paysage était très joli mais la fée l'a rendu laid. Avant, on l'appelait "le Paradis sur terre", maintenant, on l'appelle "le Pays des ombres". Seule toi, tu es parvenue sans peur jusqu'ici. Maintenant que tu es entrée, tu peux m'aider à sortir de ce château.

- Oui, mais comment ?

- En rompant le sort de la fée. Pour cela, tu dois sortir du manoir, aller chercher dans le jardin une fleur d'or. Elle est très rare. Va la chercher et fais-moi boire son jus. Ensuite, je

redeviendrai jeune et bon pour retrouver mon "Paradis sur terre". Toi, Alice, tu repartiras vers un jardin magnifique.

Alice s'exécuta. Le vieillard qui était redevenu jeune lui cria merci et ajouta :

- Ne te retourne surtout pas.

CHAPITRE HUIT : L'ÉCUREUIL FANFARON

Notre héroïne ne se retourna pas. Elle trouvait ses nouvelles aventures bien étranges. Ainsi, la taupe myope et l'écureuil qu'elle rencontra sur le sentier qui la ramenait à la forêt lui parurent d'abord un peu ordinaires. Pourtant ces modestes animaux lui racontèrent une histoire à rebondissements. L'écureuil commença :

- Mon amie la taupe avait disparu de ce même sentier alors qu'elle recherchait les lunettes qu'elle avait perdues. On ne voyait sur le sol que d'énormes traces de pieds qui partaient au loin. J'ai suivi ces empreintes jusqu'à un antre très sombre. J'ai alors utilisé mes super pouvoirs pour éclairer la grotte d'un regard. Je me suis avancé jusqu'à un escalier... En haut de cet escalier, j'ai aperçu un yeti qui gardait une grande porte. Je me suis approché du yeti pour lui demander comment entrer. "Il faudra me défier" a-t-il répondu.

L'écureuil reprit haleine et la taupe faisait "oui, oui" de la tête :

- Alors j'ai sauté en l'air, je me suis arrêté pendant dix secondes et je lui ai donné un coup de patte qui l'envoya à vingt mètres. Le yeti prit un fusil et tira sur moi. J'ai levé ma patte et immobilisé toutes les balles. Le yeti a voulu me donner un coup de poing mais je l'ai bloqué et je lui ai donné un autre coup de patte qui le projeta vers le mur : il en fut assommé. Derrière la porte se trouvait un squelette terrifiant qui m'attendait. Il m'a tiré dessus, j'ai esquivé toutes les balles sauf une qui m'a atteint à une patte. J'ai pris le fusil du yeti lorsque, soudain, un dragon sortit de nulle part et cracha du feu sur moi, alors je l'ai affronté avec...

Mais l'écureuil se tut, voyant qu'Alice, assise sous un frêne, dormait paisiblement.

CHAPITRE NEUF : LE LICORNOURS ET LA FONTAINE

Elle rêvait sans doute ; elle découvrait une jolie petite maison jaune et bleue. Elle entra, vit sur la table un dîner et juste à côté, un bon lit bien moelleux. Alors, elle s'empiffra de gâteau au chocolat et de tarte aux pommes puis s'endormit sur le lit.

Tout à coup un licornours entra. À cause de ses grognements, Alice se réveilla. Elle dit avec confusion :

- Excusez-moi monsieur. Je ne savais pas que cette maison était habitée. S'il vous plaît, ne me faites pas de mal, je m'en vais.

Alors le licornours qui, malgré son apparence, était une créature paisible, la rassura en

disant :

- Non, petite fille, ne t'en va pas. Je ne veux pas te faire de mal ; il y a plusieurs petites filles qui viennent me voir. Je t'en prie, reste. Je m'appelle Gatz. Comme tu peux le voir, je suis un licornours. Et toi, comment t'appelles-tu ?

- Je me nomme Alice, je suis à la recherche du magnifique jardin. Savez-vous où il se trouve ?

- Oui, je sais où il se trouve car tous les jours, cinq à six enfants se perdent comme toi dans la forêt, puis ils arrivent chez moi, et tu connais la suite bien sûr. Dans le jardin, il y a une fontaine ; l'eau de cette fontaine te conduira où tu veux, mais cette eau n'est pas gratuite...

- Que faut-il faire pour obtenir cette eau ? s'inquiéta Alice.

- Il faudra dire à la fontaine une phrase à l'envers.

- Peux-tu m'emmener au jardin, s'il te plaît ?

- Oui, monte vite sur mon dos, répondit le licornours.

Alice monta sur le dos de Gatz qui commença à galoper.

Une fois dans le jardin magnifique, Alice s'approcha de la fontaine qui murmura :

- Tu viens pour mon eau ?

- Oui ! répondit Alice.

- Alors, il suffit de dire "Pays des Merveilles" à l'envers sans te tromper.

Alice réfléchit et lança d'une seule traite :

- Sellievremsedsyap

La fontaine dit alors :

- Bravo, tu as réussi : cela signifie que tu as du cœur. Remplis un de ces flacons de mon eau. Tu pourras en boire quand tu voudras pour aller où tu voudras.

Alice remplit un flacon de l'eau magique. Elle voulut dire au revoir à Gatz mais il était déjà reparti à la recherche des enfants perdus.

CHAPITRE DIX : L'EXPLOSION

Alice vit un abricotier dans ce jardin, elle cueillit un fruit et dès qu'elle l'eut avalé... elle se retrouva propulsée en l'air et ressentit une telle pression qu'elle explosa ! Oh ! Pas une explosion comme on en voit d'habitude, pas de celles qui font un bruit pas possible ou qui fument de partout. Une petite explosion douce, vive, gentille. C'était d'ailleurs une si petite explosion qu'elle n'eut même pas mal. Elle se sentait juste un peu dispersée ; en effet, les morceaux qui formaient anciennement son corps étaient à plusieurs mètres les uns des autres.

Cette position était très gênante car son corps ainsi dispersé ne servait pas à grand chose.

Ses yeux, en l'occurrence, étaient à plus de dix mètres l'un de l'autre et chacun voyait un paysage différent.

Ne perdant pas courage, Alice réfléchit, réfléchit pendant longtemps, si bien qu'un jour et une nuit passèrent sans qu'elle s'en aperçoive et le vent déplaçait son œil droit.

Tout à coup son cerveau eut une idée formidable : comme le vent avait déplacé son œil droit, peut-être déplacerait-il sa main afin qu'elle puisse prendre un deuxième bout d'abricot magique et, ensuite, elle devrait attendre encore pour que le vent transporte sa main jusqu'à sa bouche ; là, si l'effet escompté - sa reconstitution - se réalisait, elle s'enfuirait. Il lui fallait donc attendre. Un, deux, trois, quatre jours passèrent, mais rien ! Cinq, six, sept, huit jours étaient passés, toujours rien. Alice en était au même stade, toujours aussi désespérée. Elle attendit encore, cela faisait douze jours, elle était affamée et se sentait diminuer. Treize jours, elle désespérait mais soudain elle sentit quelque chose sous sa main : le reste d'abricot. Qu'elle était heureuse ! Mais elle avait oublié que maintenant elle devrait encore attendre que sa main aille rejoindre sa bouche. Cette fois, l'attente fut moins longue car un étrange personnage arriva : le Martotem.

L'œil d'Alice fut d'abord très surpris de le voir car le curieux personnage semblait pencher dangereusement vers l'avant à cause de l'énorme poids que pesait sa tête. Son corps de bois avait l'air de pouvoir se casser à tout moment tellement sa tête paraissait lourde. Quand il s'approcha, à la vue des morceaux éparpillés d'Alice, il fut à son tour aussi surpris qu'elle l'avait été auparavant.

- Bonjour ! À qui ai-je l'honneur ? lança-t-il en l'air.

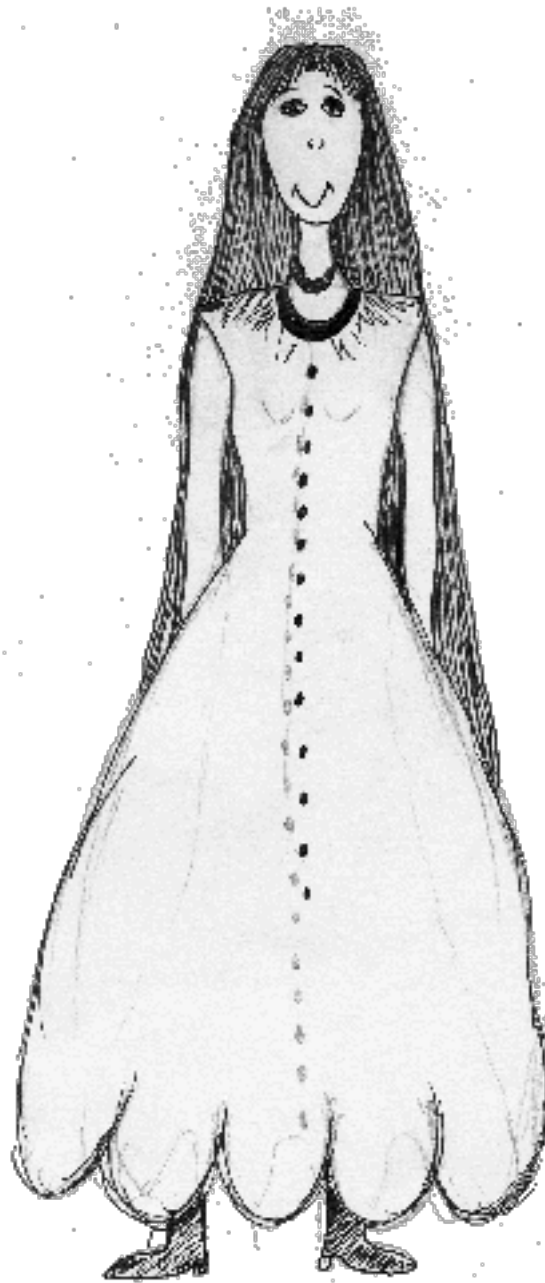
- À moi, dit Alice. Je m'appelle Alice.

- Tu m'as l'air dans une position assez inconfortable, observa-t-il.

- Oui, j'ai mangé de l'abricot, je n'aurais peut-être pas dû. Savez-vous comment je pourrais me reconstituer ?

- Oh, c'est très simple. Je vais t'expliquer tout de suite pour éviter de te laisser dans cet état ! Répète ces mots après moi : "Reconstitufuf, Petrufucatuf, Trifus, Berminocato, Palforzo, Miocoto."

Alice répéta chaque mot... Et ça marchait ! Quel soulagement pour Alice. Qu'elle était heureuse ! Quel bien cela faisait d'être en un seul et même morceau. Elle s'empressa de remercier le Martotem et conclut de ces expériences qu'il était temps de rentrer chez elle.



CHAPITRE ONZE : REVENIR

La fillette réfléchit à ses dernières aventures. Elle avait rencontré des créatures très agitées : un chat et un général furieux, des reines belliqueuses, un cyclope menaçant mais elle avait dominé sa peur. Elle avait parlé à des personnages étonnants : un crabe voyageur, une fourmi susceptible, un sanglier peureux, un champignon irascible, un écureuil bavard et en avait peut-être tiré des leçons. Elle avait flâné sur les mains au pays à l'envers, erré dans le souterrain de la forêt, découvert une grotte ; elle était même entrée au château des ombres, puis dans une maison hospitalière pour parvenir enfin au jardin magnifique. Elle avait également vécu des métamorphoses : un rétrécissement l'avait rendue minuscule, une explosion l'avait éparpillée ; ces expériences l'avaient mûrie. Peut-être était-ce son goût pour les mots-valises (le Serpignon, Circercule, le Martotem, le Licornours) qui l'avait guidée... Et puis, elle avait rendu service au vieillard repentini qui

faisait désormais reflleurir quelque part le "Paradis sur terre".

Il était temps de revenir chez elle où on l'attendait sûrement. Elle sortit de sa poche le flacon qu'elle avait rempli à la fontaine et but quelques gouttes. Elles avaient comme un goût d'eau de mer salée... elle sentit une grande poussée et décolla du sol. Elle se mit à voler dans les airs. Alice était heureuse car elle croisait des oiseaux, des étoiles et des gouttes de pluie. Un nuage la déposa dans son jardin. Là, elle aperçut Dinah, il lui sembla que la chatte souriait.



POSTFACE D' "ICI" - PRÉFACE DE "LÀ-BAS"

Ce livre a été réalisé, dans le cadre d'un Projet Artistique et Culturel, après un travail sur Alice et Lewis Carroll, parallèlement au collège de Togo et au collège Dolet.

Pourquoi Alice ?

Lewis Carroll, professeur de mathématiques à Oxford, inventait sans cesse. Il inventait presque sans le savoir, sans y penser. Son œuvre foisonne de contes, d'histoires, de poésies, de lettres à des enfants, de jeux logiques... Elle offre sans cesse des perspectives différentes dans la permanence de l'enchantement et peut permettre un voyage pluridisciplinaire très enrichissant avec des enfants de sixième qui doivent parfaire la

lecture et apprendre à raisonner et à rédiger.

La fiction destinée aux enfants est très importante. Lewis Carroll a révolutionné cette fiction. Pour la première fois avec Alice, l'enfant est placé au centre et les adultes à la périphérie. C'est le regard d'Alice qui prend la mesure du monde des adultes.

Ce sujet, toujours très moderne, nous a permis entre autre, grâce aux jeux avec et sur le langage (non-sens, mots-valises, devinettes...) de mieux étudier ce langage ; grâce au monde féérique dans lequel se déplace Alice, de développer l'imaginaire et la créativité des enfants et bien sûr de les aider dans l'appréhension d'une langue nouvelle, l'anglais.

Alice représente la magie et la fraîcheur de l'enfance. Elle symbolise la féerie, l'humour, l'insolite et surtout la tolérance. Elle est admirablement et universellement humaine. Elle peut aider les élèves et les collègues à mieux se connaître et à échanger leurs savoirs et leurs cultures.

Valoriser le respect mutuel, promouvoir l'entraide, la solidarité, l'acceptation des différences et surtout la tolérance, ce sont là les objectifs primordiaux de tous les membres de l'équipe, quels que soient leurs disciplines et leurs pays.

Christian Barrier
Clément Dakouo
Edmond Dembélé
Jack Gasperini
Donat Koné
Véronique Schandel
Juin 2003

Les six "greniers d'Alice" qui parsèment ce livre sont des peintures de Jean-Gilles Badaire, artiste qui est allé trois fois au Mali et qui accompagne le projet "Mali Mali" depuis le début.

Les photographies sont de Christian Barrier et Jack Gassperini.

**"Les élèves de sixième 4 - promotion 2002-2003"
du Collège Étienne Dolet d'Orléans (France)**

Sami AL MUKHTAR
Florent ARNOULT
Mylène AUGET
Paulline BARRIER
Rémi BONJEAN
Guillaume CAHEN
Aude CHAUVIAT
Pauline COSSU

Charles DE RIDDER
Chloé FAUCONNIER
Steffi FROMENTIN
Dorian GARCIA
Ludovic GIRAULT
Thomas HUET
Wafa KAJEIOU
Parvine LACOMBE
Wesley LE GOUIC
Thomas LEFRET
Julie LEPRETRE
Cyril LOPES
Kévin LUDENDO
Julie MÉTEAU
Charlie PASQUET
Élodie PETIT
Florian SOLAZ
Daouda SYLLA
Saïdou WONÉ

Alice souhaite un joyeux "non anniversaire" à tous les lecteurs d'"ici" et de "là-bas" !

L'ensemble des collègues du projet
remercie très chaleureusement
toutes les personnes qui
nous ont aidés pour
ce livre et plus
particulièrement :

Madeleine VERSAUAUD
(Principal par intérim, en 2002-2003)

Djamel LARBI
(Principal du Collège)

Jean Marcel LAUGINIE
(Président de l'APFA-Le Mot d'Or)

[Texte du Collège de Togo](#)

[Retour au programme de la 16ème journées](#)

[Retour au sommaire des journées](#)

[Retour au sommaire général](#)