



Equipe nationale Louveteaux – Jeannettes

La forêt des escapades est le nouveau conte expliquant à la peuplade le cadre symbolique de la forêt et les nouvelles caractéristiques des sylphes. Il est intégré et illustré au dos de la nouvelle édition de *Joue l'escapade* pour que chaque enfant puisse le lire.

Nous mettons à disposition le conte sur internet afin que chaque peuplade puisse le découvrir. Bonne lecture.

La forêt des escapades

Pourquoi, dans ta peuplade, entends-tu si souvent parler du Grand Arbre ? C'est parce qu'un jour, un groupe de louveteaux-jeannettes comme le tien est tombé sur cet arbre qui renfermait bien des mystères... Écoute un peu.

Vingt-deux louveteaux et jeannettes, heureux mais fourbus*, rêvent dans le bus de retour de leur week-end dans la nature. Dans quelques kilomètres, ils arriveront à destination, se précipiteront sur le dîner et profiteront d'une bonne nuit de sommeil avant de reprendre le train-train d'une nouvelle semaine de classe.

Tout à coup, la voix de Valentin, un grand louveteau aux cheveux en épis, s'élève : — Hé, vous entendez ce bruit ? On dirait la cafetière de ma grand-mère. Le bus va nous lâcher ?

Les enfants éclatent de rire. Axelle, Sonia, Matthieu et Yann, leurs cheftaines et chefs, tendent l'oreille pour percer le mystère de ce tintamarre*.

— Pas de bazar la peuplade, lance Matthieu, qui aime désigner ainsi l'ensemble des louveteaux et des jeannettes. Le moteur grince un peu mais nous serons bientôt arrivés.

Comme s'il avait voulu le contredire, le bus se met à trembler et à dégager une épaisse fumée blanche. Puis il s'immobilise au bord de la route. Sans perdre son optimisme*, Matthieu décrète :

— Terminus, tout le monde descend ! Le local est juste derrière la forêt... à une demi-heure de marche. Qui dit mieux pour finir notre week-end en beauté !? Riants, mais tout de même inquiets par cet imprévu, filles et garçons avec leurs chefs et cheftaines descendent du bus et se dirigent vers les bois feuillus.

Au bout de dix minutes, seuls les mille petits bruits de la forêt se font entendre. Chacun est plongé dans ses pensées : « Comme je serai content de retrouver mon lit douillet ! » « J'ai hâte de raconter notre week-end à ma famille. » « Ce soir, j'aimerais bien terminer ma bande dessinée. »

— Vingt-et-un, je n'en compte que vingt-et-un. Avez-vous vu Valentin, demande brusquement Sonia, une lueur* de panique dans les yeux.

Une voix dans les branchages

Valentin a bel et bien disparu. Seul l'écho répond aux appels de la peuplade et les recherches menées sont vaines*. Alors que l'inquiétude commence à marquer les visages, une voix chaude



EQUIPE NATIONALE
LOUVETEAUX
JEANNETTES

se fait entendre à l'oreille de chacun. Elle est semblable* au chant réconfortant qu'un vieil homme pourrait fredonner au coin du feu. Passée la surprise, la cheftaine Axelle demande :

— Qui est là ? Que nous voulez-vous ?

— Je suis le Grand Arbre, se présente la voix. Mes racines centenaires sont mères de la forêt et je veille sur ce qui s'y passe à chaque minute de ma vie. Je sais où est Valentin.

Le Grand Arbre est le plus majestueux de la forêt. La peuplade s'était naturellement réfugiée sous son feuillage. Avant même de s'étonner qu'un arbre puisse parler, Axelle s'écrie :

— Grand Arbre, dis-nous vite où Valentin se trouve, s'il te plaît !

— Votre petit curieux s'est pris les pieds dans une souche et il est tombé dans l'enchevêtrement* de mes racines. Il a ainsi découvert le passage vers le monde imaginaire. Un monde peuplé de possibles, de rêves ou de cauchemars. Passez à votre tour, vous le retrouverez.

Il ne faut pas leur dire deux fois : les louveteaux et les jeannettes, leurs chefs et leurs cheftaines se prennent par la main et pénètrent à l'unisson* dans le tronc. Ils débouchent sur une grande prairie, brunie par le soleil comme une étendue de savane.

Au milieu se tient Valentin. Il disserte* avec une petite touffe d'herbe répondant au prénom de Kawane.

— Valentin, appellent en chœur les louveteaux et les jeannettes.

— Les copains ! Comme je suis content de vous retrouver. Voici Kawane, qui m'a accueilli quand je suis arrivé ici. Kawane est un sylphe et un ami du Grand Arbre. C'est un messager de la nature.

— Bienvenus dans le monde imaginaire, dit Kawane aux nouveaux arrivants. Quand j'ai vu votre ami tout triste et perdu dans cette vaste prairie, je n'ai pu m'empêcher de lui venir en aide et de lui expliquer où il avait atterri. *Sensible, je suis attentif à mes humeurs et à celles des autres*, telle est ma devise.

— Merci Kawane, dit Matthieu. Peux-tu nous dire s'il te plaît comment revenir dans notre monde ?

— Il vous suffit de faire demi-tour et de repasser dans le Grand Arbre. Mais avant de repartir, rions ensemble ! Écoutez donc la dernière blague que l'on m'a racontée...

Kawane ne peut en dire plus. Une ombre énorme assombrit soudain la prairie. Elle est projetée par un dirigeable* noir qui plombe* le ciel ensoleillé.

— Halte là ! Je suis Strongor le plus fort, le maître de ces lieux, rugit un petit homme maigrelet, flottant à l'arrière du ballon. Si vous avez rejoint le monde imaginaire, vous ne pouvez pas vous défilier à ses lois. Et la loi, ici, c'est moi ! J'organise aujourd'hui les épreuves de sélection de mon équipe rapprochée, qui sera constituée des plus forts parmi les plus forts. Vous m'avez l'air d'être particulièrement énergiques et vous pourriez bien m'être utiles. Vous participerez à ce tournoi, que vous le vouliez ou non. Je n'hésiterais pas à vous retenir prisonniers dans mon royaume si vous cherchez à vous enfuir !

— Oh non, marmonne Kawane, j'avais oublié ce fou. Filez au départ de la compétition, au bord du lac. De mon côté, je vais prévenir les autres sylphes pour trouver un moyen de vous aider.



Les louveteaux et les jeannettes sont effrayés par cette rencontre. Mais, ils s'élancent vers le lac avec une seule et même conviction : cette fois-ci, comme tant d'autres, ils relèveront le défi et feront de leur mieux !

Le tournoi du roi Strongor le plus fort

Une agitation sans nom règne sur la rive* du lac et les louveteaux et les jeannettes n'en croient pas leurs yeux. Les Trois Petits Cochons courent aux côtés d'une bande de pirates, les princes et les princesses abondent* comme les fées, les cow-boys, les agents secrets ou même les aventurières. Tous les personnages qui font voyager l'imagination sont au rendez-vous.

Le haut-parleur du roi Strongor le plus fort émet soudain un ordre strident :

— Vous avez vingt minutes, pas une de plus, pour traverser le lac. À vos marques. Prêts ? Partez ! Tous les personnages s'élancent alors dans l'onde*, de façon désorganisée. Un prince charmant se vante d'être champion de crawl, deux super-héros se plaignent de ne pas avoir de maillots de bain à leur taille et un robot hurle qu'il déteste l'eau. C'est la confusion la plus totale. Personne ne progresse vers la ligne d'arrivée.

Les louveteaux et les jeannettes sont restés sur le bord et cherchent une solution pour atteindre l'autre rive dans le délai imposé. Mais petit à petit, ils perdent espoir. Parmi eux, Karim pense que tout est perdu et qu'il ne reverra jamais sa maison. Il se laisse tomber à terre mais se relève bien vite en criant de douleur et en se tenant les fesses.

— Il ne faut pas baisser les bras, dit une petite voix qui vient de l'endroit où il s'est assis. Réagis ! Foi de Théla, vous allez remuer vos méninges* et gagner la course. Aidez-vous de ce qu'il y a autour de vous. Ces bois tombés à terre, ces lianes et ces écorces ne peuvent-ils pas devenir des matériaux pour une construction ?

La petite bogue de châtaigne Théla est la deuxième sylphe que rencontre la peuplade. Son crédo* est le suivant : ***Débrouillarde, je découvre le monde qui m'entoure et je crée de mes mains.***

Après l'avoir entendu, Nora, une jeannette aux yeux pétillants, se rend à l'évidence :

— Nous allons fabriquer un radeau ! Sans attendre, les filles et les garçons rassemblent de longs troncs et les fixent entre eux avec de solides noeuds de liane.

Quand ces cordes viennent à manquer, ils en fabriquent d'autres avec leurs foulards. En moins d'un quart d'heure, une grande embarcation a vu le jour.

— Il ne nous reste que cinq minutes pour rejoindre l'autre rive, remarque Karim, tout penaud.

— Comment allons-nous faire, s'inquiète Nora.

À nouveau, une petite voix s'adresse à eux, plus douce que celle de Théla mais qui ne laisse aucun doute sur sa provenance, une nouvelle sylphe se fait connaître. C'est une petite fleur d'hibiscus rouge, entrelacée dans les lianes du radeau.

— Bonjour jolie sylphe, la salue Nora. Comment t'appelles-tu ?

— Je suis Blogane, fleur du service et de l'entraide. ***Solidaire, je suis copine avec tous, ici et ailleurs.*** Vous pourriez faire signe aux autres compétiteurs pour traverser le lac ? Votre bateau est assez grand pour les accueillir, et certains d'entre eux ont certainement des qualités pour vous aider à naviguer plus vite.



EQUIPE NATIONALE
LOUVETEAUX
JEANNETTES

— Pas bête, nous allons les récupérer au fur et à mesure de notre avancée, dit Karim, tandis que tous les enfants de la peuplade avec leurs chefs et cheftaines montent sur le radeau, prêts à avertir les participants qu'ils croiseront.

Quatre minutes et cinquante-huit secondes plus tard, très précisément, un drôle de navire accoste sur la rive nord du lac.

L'équipage est composé de tous les habitants du monde imaginaire, des vingt-deux louveteaux et jeannettes et de leurs chefs et cheftaines. Pour arriver à temps, ils ont fabriqué des voiles avec des étoiles de princesses et deux ogres énormes ont soufflé dessus. Les aventurières, les louveteaux-jeannettes et les pirates, tous ensemble, ont battu des pieds très fort à l'arrière, sous les vivats* des passagers.

Face à ce débarquement, Strongor croit avoir la berlué*. Il constate, fort mécontent :

— Vous êtes tous ex-æquo cette fois, mais prenez garde à l'épreuve qui vient ! Rendez-vous à l'Aiguillon du Vent qui hurle pour connaître enfin les plus forts d'entre vous.

Malgré la mauvaise humeur de Strongor, sur le chemin de l'Aiguillon du Vent qui hurle, l'ambiance s'est détendue, et la peuplade s'en réjouit. Les personnages du monde imaginaire discutent entre eux et de nombreux rires éclatent.

Alors qu'ils s'engagent dans un passage boisé, une feuille d'arbre jaune vif interpelle les enfants :

— Psst ! Oui, vous avec les chemises orange et les foulards, écoutez bien ce que j'ai à dire, ça pourrait vous servir. Avant de vous rendre à la prochaine épreuve, avez-vous pensé à vous étirer ? à reprendre votre souffle et quelques forces ? Certains sont encore en forme, mais d'autres sont déjà bien fatigués.

Chacun son rythme ! Quoiqu'il en soit : « Qui veut voyager loin ménage sa monture. » Moi je le formule ainsi : ***Dynamique, je suis active et je prends soin de mon corps.***

— Merci, chère sylphe, s'exclame Mélaïne, une jeannette aux fossettes rieuses. À qui doit-on ce précieux conseil ?

— Laline, pour vous servir, répond joyeusement la sylphe.

Les louveteaux et les jeannettes font passer le message. Bientôt, tout le monde se met à exécuter des mouvements de gymnastique tandis que Laline conseille chacun sur les gestes techniques à effectuer pour accomplir la prochaine épreuve. Avant de rejoindre l'Aiguillon du Vent qui hurle, les moins fatigués du groupe prennent le temps d'aller puiser de l'eau claire dans un ruisseau et de cueillir des myrtilles dans les buissons alentours pour restaurer* l'ensemble des participants.

L'Aiguillon du Vent qui hurle porte bien son nom. Une falaise immense, battue par les vents, surgit sous le ciel devenu blafard*. Entre deux rafales glacées, le nouvel ordre du roi Strongor fuse :

— Vous avez vingt minutes, pas une de plus, pour parvenir au sommet de cette paroi. À vos marques. Prêts ? Partez ! Puis, il démarre son dirigeable et s'envole jusqu'au point d'arrivée qu'il vient de fixer.

Comme un souffle de fête



La bonne humeur retombe comme un soufflet. Avec ce vent, construire une échelle ne servirait à rien : elle s'envolerait comme un fétu de paille* ! Les enfants essayent tant bien que mal d'escalader la falaise mais à chaque fois, ils chutent de plus en plus dangereusement.

— Impossible de réussir l'épreuve, dit Valentin en pleurant. C'est fini, nous ne pourrons jamais rentrer chez nous et Strongor fera ce qu'il veut de nous.

Alors que chacun se décourage un peu plus, la roche de la falaise murmure :

— Approchez-vous, approchez-vous...

Les concurrents du tournoi se rassemblent contre la paroi, dans laquelle une petite pierre moussue a pris la parole :

— Observez ! Il y a moins de vent quand vous vous collez contre la falaise. Ne vous en éloignez jamais plus d'un jet de sarbacane et cherchez les pierres solides, comme moi, pour vous servir de prise. Je vais vous les indiquer. Ainsi, vous serez bien vite arrivés en haut !

— Oh, merci gentil sylphe, dit Mélaine soulagée. Quel est ton nom ?

— Je suis Yzô, répond la pierre, et voici un autre conseil : une fois parvenus au sommet, dites à Strongor ce que vous pensez de sa façon de diriger le monde imaginaire ! Il y a sûrement une manière plus juste de vivre tous ensemble. Ne pourriez-vous pas écrire avec lui une loi commune qui vous rende plus heureux ? *Sincère, je donne mon avis et je fais ce que je dis*, cela m'a toujours servi dans la vie.

Grâce à l'aide d'Yzô, tous les participants franchissent en même temps la ligne d'arrivée. Strongor, figé sur place, en reste muet.

Alors Evan, le plus petit des louveteaux, en profite pour lui déclarer :

— Au nom de tous, Strongor, je te demande d'arrêter cette compétition qui fait peur et qui nous divise. Au lieu de nous commander, rejoins-nous ! Et choisissons ensemble ce que nous voulons vivre !

En réponse, Strongor bredouille :

— On ne m'a jamais invité à jouer. Je ne fais partie d'aucune histoire comme les personnages qui sont là. Je pensais me faire des amis en créant mon équipe des plus forts, mais je n'ai engendré* que tristesse et colère.

Un silence pesant accueille ses paroles, bientôt rompu par la voix d'un petit nuage blanc, qui plane au-dessus de l'assistance* :

— Je me présente : Maÿls, sylphe des airs et des courants. Le vent m'a porté dans bien des contrées et je n'ai jamais vu de portes éternellement fermées. Vous pourrez ouvrir vos cœurs à Strongor comme il pourra vous ouvrir le sien. La clé, c'est l'amour. Je vois les choses à la manière de Jésus, dont le premier commandement était : « Aimez-vous les uns les autres, comme je vous ai aimé. » *Curieux de Dieu, je découvre qui est Jésus et je dis en quoi je crois.*

La tension se relâche alors, et le ciel s'éclaircit. Les louveteaux et les jeannettes ouvrent grand leurs bras et invitent Strongor à s'y jeter. Ce qu'il fait aussitôt, encouragé par les personnages du monde imaginaire, qui déjà lui pardonnent ses erreurs passées. Dans cette joie retrouvée, une jeannette qui s'appelle Maëva ose demander :

— Le Grand Arbre est juste là, va-t-il maintenant nous permettre de rentrer chez nous ?

Une fée argentée lui répond :



EQUIPE NATIONALE
LOUVETEAUX
JEANNETTES

— Oui, courez vite rejoindre vos familles ! Merci encore pour tout ce que vous avez fait pour nous, vous serez toujours les bienvenus ici !

Après avoir embrassé leurs nouveaux amis, la peuplade se réengage dans le passage du Grand Arbre, en compagnie des six sylphes.

— Vous revoilà, et avec Valentin, se réjouit le Grand Arbre.

— Oui, grâce aux atouts de tes amis les sylphes, nous avons vécu de sacrées aventures, lui explique Evan.

— Et si vous me racontiez tout ça, demande avec un beau sourire le vieil arbre.

— C'est d'accord, font les cheftaines Axelle et Sonia.

Se tournant vers les enfants, elles leur glissent :

— N'ayez crainte, nous venons d'appeler vos parents pour les prévenir de notre retard.

Tout contents, les louveteaux, les jeannettes, leurs chefs et leurs cheftaines et les sylphes relatent leurs exploits au Grand Arbre à grand renfort de mimes, de chants et de sketches. Pour que la fête soit totale, ils vont chercher dans le bus des instruments de musique et le goûter à partager. Ils se quittent longtemps après... Après mille et une anecdotes racontées et écoutées, chacun ayant essuyé des larmes de rire ou d'émotion au coin de ses yeux.

— Ce n'est qu'un au revoir, lancent le Grand Arbre et les sylphes aux louveteaux et aux jeannettes, en les voyant reprendre le chemin menant à leur local. Bonne route et à bientôt !

— À bientôt, jure alors la peuplade, avec une seule idée en tête : revivre très vite de nouvelles escapades.

Fin



EQUIPE NATIONALE
LOUVETEAUX
JEANNETTES

Lexique

À l'unisson : tous ensemble

Abonder : exister, arriver en grande quantité

Assistance : regroupement de personnes

Berlue : se tromper

Blafard : blanc, pâle

Crédo : ensemble de principes sur lesquels se fonde l'opinion

Dirigeable : ballon équipé d'un moteur pour se déplacer dans les airs

Disserter : discuter sur un sujet précis

Enchevêtrement : entrelacement, désordre

Engendrer : faire naître, causer

Fétu de paille : brin de paille

Fourbu : fatigué

Lueur : éclat rapide

Méninges : esprit, cerveau

Onde : eau

Optimisme : voir le bon côté des choses

Plomber : assombrir

Restaurer : nourrir

Rive : bordure d'un cours d'eau

Semblable : qui ressemble

Tintamarre : ensemble de bruits assourdissants, vacarme

Vaine : inutile, sans effet

Vivats : cris enthousiastes, applaudissements

La forêt des escapades

Texte de Chloé Poitau

Illustrations de Marie-Laure Bagot-Bonnet

Retrouvez le texte illustré dans *Joue l'escapade !*