

Victor Gaudreault  
Gagnant Argent 4<sup>e</sup> année  
Dolbeau-Mistassini  
École Sainte-Thérèse

## Une aventure pas comme les autres

Tout a commencé quand le facteur a laissé une vieille et mystérieuse boîte sur le pas de la porte. À ce moment-là, Jack, un jeune homme d'une trentaine d'années aux cheveux bruns et aux yeux bleus, est allé ouvrir la porte. Quand il a vu la boîte, il s'est demandé quelle surprise l'attendait. Jack ouvre alors la boîte et regarde à l'intérieur. Il remarque une carte de la savane africaine, mais toute son attention est attirée par une enveloppe jaune. Sans même prendre le temps de finir son déjeuner, il ouvre l'enveloppe. Sur l'enveloppe, il est écrit : « Mon cher neveu, dépêche-toi de venir, je n'ai pas beaucoup de temps. Utilise la carte pour venir me retrouver et en même temps, prendre le trésor. Ton oncle et archéologue Hugo. » Jack regarde attentivement la carte et remarque qu'elle est différente parce qu'elle montre les emplacements des animaux. Il la trouve bizarre. En effet, la carte est magique, elle montre aussi des pièges et surtout comment les éviter. Sans plus tarder, Jack va faire ses bagages et réserve une place dans un avion pour la savane africaine. Il se demande si son oncle a réellement disparu, donc avant d'aller à l'aéroport, il va au centre de recherches archéologiques. Quand il arrive là-bas, il demande à un archéologue s'il a vu son oncle. L'archéologue lui dit alors qu'il ne l'a pas vu depuis une semaine. Il dit aussi que son oncle a laissé une boussole qui selon lui ne marche pas. Jack prend la boussole et dit : « Je vais voir ça plus tard. » Après, il prend l'avion et s'endort durant tout le voyage.

Une fois rendu sur place, il se cherche un guide pour l'amener dans la vraie savane africaine, car là il est seulement dans un village. Toutes les personnes à qui Jack demande refusent et lui disent que la savane est dangereuse ces temps-ci parce que les personnes qui y entrent ne reviennent jamais. Quelques minutes plus tard, quand il croit que tout est perdu, quelqu'un lui dit qu'il veut s'y aventurer. Jack lui demande comment il s'appelle, l'inconnu répond alors : « Je m'appelle Artus et je connais un chemin secret pour vous mener droit à la savane africaine. » Jack lui dit : « Ok, alors c'est parti. » Un peu après, Artus entend des bruits bizarres, il se rapproche du sac à dos de Jack et le son est plus fort. Il dit à Jack : « Tu n'entends pas un bruit, toi ? » Jack l'entend à son tour et ouvre son sac. C'est la boussole qui fait du bruit. Il a la brillante idée de mettre la boussole sur la carte et tout d'un coup tout se met à s'animer. Les animaux sur la carte bougent, ils font du bruit et ça indique quel chemin prendre. Plus important encore, les animaux montrent s'il y a des pièges et comment les éviter. Confiants, Jack et Artus s'engagent à continuer leur chemin dans l'espoir de

trouver l'oncle de Jack et éventuellement le trésor. Au fur et à mesure qu'ils avancent, ils rencontrent des villageois pris dans les pièges et ils les aident à se libérer pour qu'ils retournent au village. Pour Artus, c'est le bonheur, car il retrouve des personnes qu'il connaît et pour lui c'est ça le vrai trésor. Après ce long périple parsemé de pièges et d'embûches, toujours aidés par la carte et la boussole, Jack et son ami arrivent enfin au cœur de la savane africaine. Malgré la fatigue et le manque de sommeil, ils ne sont pas au bout de leur peine, car un immense totem bloque le passage pour accéder à la clairière au centre de la savane. Tout à coup, d'une voix grave et caverneuse le totem se met à parler :

- Vous ne passerez pas avant d'avoir répondu aux énigmes.
- Et quelles sont les énigmes ? demande Artus.
- Première énigme, dit le totem : Plus on en met moins ça pèse.

Jack et Artus réfléchissent et quand Jack croit avoir trouvé la réponse il dit : « des trous dans une planche de bois » et c'est la bonne. Le totem poursuit, deuxième énigme : « J'ai quatre pattes le matin, quatre pattes le midi et quatre pattes le soir, qui suis-je ? » Jack et son ami réfléchissent encore, mais cette fois-ci, c'est Artus qui croit avoir la solution à cette énigme et il dit : « une chaise » et c'est bon. « La troisième et dernière énigme, continue le totem : Comment appelle-t-on les parents de l'homme invisible ? » Les deux aventuriers réfléchissent encore, mais cette fois-ci, ils ne savent pas quoi répondre quand tout à coup Jack entend une voix qui lui semble familière. Cette étrange voix lui dit : « les transparents ». Le totem comprend même s'il est loin et c'est la bonne réponse. Avant de passer, Jack et Artus vont voir qui a parlé et c'est l'oncle de Jack. C'est donc pour ça que Jack a reconnu sa voix. Ils sont tous contents, ils lèvent les bras jusqu'à ce qu'un gros coup de vent fait s'envoler la carte des mains de Jack qui va se planter directement dans la corne d'un rhinocéros. Hugo et son neveu croient qu'ils ne pourront jamais retrouver le trésor, mais Artus leur dit que c'est un rhinocéros rieur, donc si on lui raconte des blagues, il va se coucher sur le dos et voudra qu'on lui en raconte d'autres. Jack, son ami et son oncle partent à la recherche du rhinocéros rieur. Quand ils le trouvent, Artus est le premier à lui dire une blague et il dit : « J'ai raconté une blague à l'épice et l'épice rit ». Le rhinocéros se couche sur le dos et se met à rire et pendant que Jack essaye de récupérer la carte, Hugo et Artus continuent à lui raconter des blagues. Quand ils ont enfin récupéré la carte, c'est la nuit. Jack, Artus et Hugo allument un feu et ils essayent de s'endormir. Le lendemain matin à leur réveil, ils suivent le chemin indiqué par la carte et la boussole et quelques minutes plus tard, ils arrivent devant un chute, que selon la carte le trésor se trouve derrière. Artus se souvient d'une parole que lui avait dit son grand-père : siffler amène les éléphants. Il se met donc à siffler pour voir si c'est vrai. Jack et Hugo se demandent ce qu'il fait, mais les éléphants arrivent pour de vrai. Un peu plus tard, une bonne dizaine d'éléphants sont rendus sur les lieux. Artus siffle encore et les éléphants se placent sous la chute. Les deux aventuriers et l'archéologue passent en dessous des pattes des éléphants. De l'autre côté de la

chute, des tonnes d'argent et de bijoux, mais surtout un énorme crocodile. Artus connaît cette sorte de crocodile, c'est un crocodile danseur. Il faut chanter ou jouer de la musique pour qu'il se mette à danser. Artus demande aux autres s'ils ont quelque chose qui peut faire de la musique. Jack lui dit non et Hugo lui dit qu'il est un professionnel d'harmonica et qu'il en traîne toujours un sur lui. Il se met alors à jouer pendant que Jack et Artus vont récupérer le trésor. Quand ils ont tout ramassé, ils repassent en dessous des pattes des éléphants qui n'ont pas bougé d'un poil.

Enfin, toujours en suivant le chemin avec la carte et la boussole, ils reprennent le chemin pour aller au village. Rendu là-bas, tous les villageois que Jack et Artus ont sauvés des pièges de la savane les remercient infiniment. Jack et son oncle donnent la moitié du trésor à Artus pour qu'il améliore son village. Après, Jack et Hugo repartent en Amérique en avion. Dans l'avion, ils se disent à quel point ils ont passé une aventure folle et remplie de surprises. Quand Hugo retourne au centre de recherches archéologiques, ses amis archéologues sont tous contents de le revoir. Jack se demande ce qu'il va acheter avec le trésor.