



 Ecoleng.com
NIVEAU A1 / A2

Le trésor caché du village

Le Nouveau Départ

Marie a dix ans, elle emménage avec sa famille dans un village français. La maison est vieille mais charmante, des fleurs poussent autour. Marie est timide, elle a peur de ne pas se faire d'amis. Elle regarde autour, voit des enfants jouer, mais elle n'ose pas les rejoindre.

— Bonjour, dit sa mère. Prête pour l'école ?

Marie hoche la tête, elle est un peu nerveuse. Sa mère la rassure, lui sourit.

Le premier jour d'école est difficile, Marie est un peu perdue. Elle écoute le professeur, mais elle ne comprend pas tout. Les autres enfants sont sympathiques, mais elle est trop timide pour parler avec eux. Elle espère que cela ira mieux demain.

La Rencontre avec le Chat Noir

Un jour, Marie se promène dans le village. Elle marche lentement, observe les maisons et les jardins. Soudain, elle voit un chat noir qui la suit. Le chat a de grands yeux verts, il semble curieux. Marie s'arrête, le chat s'arrête aussi. Ça la fait sourire.

— Bonjour toi, dit-elle au chat. Tu as l'air gentil.

Le chat miaule doucement, il s'approche. Marie tend la main, le chat se frotte contre elle.

Elle décide de l'appeler Minou, ce nom lui va bien. Chaque jour, Minou est là, il l'accompagne partout. Marie se sent moins seule avec Minou.

L'Amitié avec Paul

À l'école, Marie rencontre Paul, un garçon curieux. Il a toujours envie d'apprendre de nouvelles choses. Paul remarque que Marie est seule, il s'approche d'elle.

— Salut, dit Paul avec un sourire. Tu veux jouer avec nous ?

Marie est surprise mais contente. Elle accepte et rejoint le groupe. Elle se sent plus à l'aise, elle aime bien Paul. Ils parlent beaucoup, ils découvrent qu'ils partagent le goût de l'aventure.

Avec Paul, Marie découvre des histoires sur le village. Ils aiment imaginer des trésors cachés, des mystères. Cette nouvelle amitié rend Marie heureuse.

Le Mystérieux Grenier

Un après-midi, Marie et Paul jouent dans le jardin. Ils explorent, ils fouillent un peu partout. C'est alors qu'ils découvrent un vieux grenier derrière la maison de Marie. La porte est abîmée, elle semble ne pas avoir été ouverte depuis des années.

— On entre ? propose Paul, les yeux pleins d'excitation.

Ils poussent la porte, entrent lentement. À l'intérieur, il y a des objets anciens, des meubles couverts de poussière. Mais un objet attire leur attention : un vieux journal. Les pages sont jaunies par le temps.

Marie attrape le journal, elle le feuillette. Peut-être qu'il cache des secrets, pense-t-elle.

Les Énigmes du Journal

Marie et Paul décident de lire le journal. Ils s'assoient ensemble, curieux de découvrir ce qu'il contient. Le journal parle d'un trésor caché quelque part dans le village, des énigmes y sont écrites.

— Si on essayait de résoudre ces énigmes ? propose Paul.

Marie est d'accord, elle est impatiente de commencer. Les premières énigmes parlent de lieux qu'ils connaissent bien, ça les amuse beaucoup. Chaque indice les guide d'un endroit à l'autre, c'est comme un jeu pour eux.

Chaque jour, ils résolvent une nouvelle énigme, découvrent quelque chose de nouveau. Ils adorent ce mystère, cela les rapproche encore plus.

La Poursuite dans le Parc

Les indices mènent Marie et Paul au parc du village. C'est un bel endroit, plein d'arbres et de fleurs. Ils y vont souvent, mais cette fois, c'est différent. Minou les suit, comme toujours, il semble connaître le chemin.

— Regarde là-bas, dit Marie en pointant un arbre immense.

Ils s'approchent, cherchent des indices autour de l'arbre. Le journal parle d'un secret caché, quelque chose qu'ils doivent trouver ici. Ils examinent chaque détail, aidés par Minou qui miaule quand ils se rapprochent.

Ils se sentent comme de vrais aventuriers, prêts à découvrir des trésors.

Le Vieil Homme au Banc

Au milieu du parc, il y a un banc. Un vieil homme y est assis, il semble connaître l'histoire du village. Marie et Paul s'approchent prudemment.

— Bonjour, dit Paul poliment. Connaissez-vous le trésor du village ?

Le vieil homme sourit, ses yeux brillent de malice.

— Bien sûr, répond-il. Mais seuls les cœurs purs peuvent le trouver.

Il leur raconte des histoires fascinantes, des contes de son enfance. Marie et Paul écoutent avec fascination, ils trouvent ces récits incroyables.

Le vieil homme leur donne de précieux indices, espérant qu'ils trouveront ce qu'ils cherchent.

La Découverte de la Carte

Avec les nouvelles informations, Marie et Paul cherchent quelque chose de précis. Près du banc, sous une pierre, ils trouvent une vieille carte. Elle est faite de papier jauni, les contours du village y sont dessinés.

— C'est incroyable, une vraie carte au trésor ! s'exclame Marie, excitée.

Ils étudient la carte attentivement, essaient de comprendre ce qu'elle montre. Chaque détail les intrigue, chaque ligne les pousse à faire des hypothèses.

Cette découverte les rend encore plus motivés, et ils décident de partir à la recherche du trésor, suivant chaque indice trouvé.

L'Ouverture du Coffre

Les indices les mènent à un vieux chêne, un arbre majestueux au cœur du village. Ils creusent avec précaution, et découvrent un petit coffre en bois.

Marie ouvre le coffre d'un geste délicat, le cœur battant d'excitation.

À l'intérieur, il y a des souvenirs du village : de vieilles photos, des lettres et même un message d'amitié. Rien de grande valeur monétaire, mais c'est un trésor pour le village.

Ils sont ravis, cette aventure était incroyable. Ils se rendent compte que ce qui compte, c'est l'amitié et les découvertes faites ensemble.

La Surprise de Minou

Sur le chemin du retour, un phénomène étrange se produit. Minou, leur compagnon fidèle, se transforme soudainement. Il n'est plus un simple chat, mais un esprit protecteur.

— Merci, dit Minou d'une voix douce. Vous avez montré du courage et de la gentillesse.

Marie et Paul sont surpris mais heureux, ils comprennent que les bons actes mènent à des récompenses inattendues.

Cette aventure restera gravée dans leurs mémoires, un souvenir précieux de leur première grande quête et du temps passé ensemble à découvrir les secrets du village.

Fin

MOTS ET EXPRESSIONS À RETENIR

- **emménager** : s'installer dans une nouvelle maison ou un nouvel appartement.
- **vieux/vieille** : qui est âgé, ancien.
- **timide** : qui manque d'assurance en soi, qui a du mal à parler avec les autres.
- **se promener** : marcher sans but précis, souvent pour le plaisir.
- **curieux/curieuse** : qui souhaite apprendre ou découvrir des choses.
- **mystérieux/mystérieuse** : qui est difficile à connaître ou à comprendre.
- **fouiller** : chercher quelque chose en examinant minutieusement.
- **écrire** : tracer des lettres et des mots sur une surface.
- **énigme** : question ou problème difficile à résoudre, souvent présenté comme un jeu.
- **raconter** : dire ou écrire une histoire ou un événement.