

CONTES INTERACTIFS

Inspirés du livret pour pré-jeunes *Marcher dans le droit chemin*
de la Fondation BADI à Macao

Romuald Boubou Moyo

2018

Version 1
Development Learning Press
P.O. Box 211942
Royal Palm Beach, Florida 33421-1942
U.S.A.
Tél: 1-561-333-9299
Email: books@devlp.com
Site Web : www.devlp.com

Version 2
Email: earth1country@gmail.com

INTRODUCTION A LA DEUXIEME VERSION

Cette deuxième version de *Marcher dans le droit chemin* a pour but de fournir un matériel complémentaire à des jeunes, généralement âgés de 13 à 15 ans, qui étudieront ou ont déjà étudié la première version. Ici, les jeunes vont pouvoir apprécier en tant qu'acteurs principaux, les implications morales qui découlent des choix qu'ils doivent faire en lisant les vingt contes du livret.

Un conte devient interactif à partir du moment où l'évolution du récit est dictée par les choix du lecteur et est susceptible de changer selon sa volonté. En d'autres termes, chaque histoire devient un support pour le jeune afin qu'il vive sa propre aventure. En lisant chaque conte, le jeune participera à un processus de rétroaction et de collaboration entre les différentes branches qu'offre le déroulement de l'histoire et sa propre conscience.

Chaque conte est conçu sous forme de paragraphes numérotés. À la fin de la lecture d'un paragraphe, le lecteur a généralement le choix entre plusieurs possibilités représentant les actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres numéros de paragraphes qui développent les conséquences des choix du lecteur. Les paragraphes ne sont donc pas lus dans l'ordre des numéros, et chaque lecteur ne lira pas les mêmes paragraphes, puisqu'ils ne feront pas tous les mêmes choix. Chaque conte peut donc générer plusieurs histoires, même si dans la majorité des cas il n'y a qu'une seule fin heureuse. Pour permettre à tous les lecteurs de découvrir cette fin idéale, il leur est systématiquement proposé de recommencer l'histoire à partir du premier paragraphe lorsqu'ils ont effectué un choix mettant prématurément fin à l'histoire. Ce recul leur permettra de mieux reconsidérer le choix en cause. Certains contes offrent la possibilité de jouer le rôle de plusieurs personnages. Le lecteur pourra alors revivre l'histoire à travers un autre personnage.

De même que pour la première version, ce livret est destiné à être étudié par des jeunes en petits groupes avec l'assistance d'animateurs. Cependant, il serait souhaitable que, dans un premier temps, chaque jeune lise le conte individuellement avec tout le temps nécessaire pour faire ses choix personnels. Dans un deuxième temps vient le partage au sein du groupe. Au cours de ces échanges, l'animateur pourra notamment analyser le nombre de choix qu'a fait chaque jeune pour parvenir à la fin heureuse de l'histoire et les motivations derrière ses choix. A titre d'exemple, pour le premier conte du livret, il y a six choix à faire pour atteindre les deux fins heureuses (celle du corbeau et celle du renard) sans avoir été obligé de revenir en arrière. Si un jeune fait plus de six choix en lisant ce conte, cela voudra dire qu'il a eu à faire au minimum un choix qui a été remis en cause. Il serait donc souhaitable que pour chaque conte, chaque jeune note par écrit les numéros des paragraphes successifs qu'il a choisis afin de faciliter le processus d'analyse et de partage en groupe. Pour que cette étape de mise en commun soit fructueuse, l'animateur peut simplement laisser les jeunes s'exprimer tour à tour sur les raisons de leur choix dans une atmosphère de joie et de réflexion profonde.

I



1- Un jour, un renard vit un corbeau qui volait avec un morceau de fromage dans son bec.

- Si tu veux jouer le rôle du corbeau, passe à 4.
- Si tu veux jouer le rôle du renard, passe à 1.

2- Ainsi tu relèves ta tête avec fierté et te prépares à offrir une chanson en l'honneur de ton charmant ami. Bien sûr, à l'instant où tu ouvres le bec, le morceau de fromage tombe. Le renard le saisit rapidement avant qu'il ne touche le sol et s'enfuit pendant que ta voix pas si plaisante retentit dans l'air. A la fin de ta chanson, tu prends conscience de la perte de ton fromage et de la supercherie du renard. Tu as perdu un repas pour rien. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

3- Tu te poses tranquillement sur une branche pour te reposer et reprendre des forces. C'est alors qu'un renard vient à toi. «*Bonjour cher ami*», dit le renard, adoptant l'attitude la plus charmante. «*Que vous êtes joli. Votre plumage est soyeux et vos yeux brillent comme des pierres précieuses. Vous devez sûrement avoir aussi une voix merveilleuse. Ah si seulement je pouvais vous entendre chanter*». Que fais-tu ?

- Tu sais parfaitement que les corbeaux sont les oiseaux qui ont le moins beau chant. Ce renard doit te confondre avec un autre type d'oiseau. Tu préfères ne pas te faire passer pour ce que tu n'es pas et tu reprends ton envol jusqu'à chez toi, passe à 1.
- Tu es agréablement surpris par ce beau discours. En effet, malgré les ragots qui disent que les corbeaux n'ont pas une belle voix, toi tu as toujours pensé que tu n'avais rien à envier aux rossignols. Tu as toujours su que tu étais beau et que tu avais une voix douce. Voilà enfin quelqu'un qui reconnaît ta valeur. Tu décides de chanter pour le renard en réponse à ses louanges, passe à 2.

4- Tu es le corbeau et ça fait plusieurs heures que tu voles depuis que tu as eu la chance de trouver ce morceau de fromage dans un village. Ton corps est tout engourdi par tant d'efforts et tu sens que bientôt tes ailes vont te lâcher. Que fais-tu ?

- Tu estimes que c'est plus prudent de te reposer car on t'a enseigné que les corbeaux n'ont pas une aussi grande résistance que les hirondelles en vol. Tu te poses sur une branche, passe à 3.
- On t'a appris depuis tout petit que les corbeaux ne peuvent pas voler trop longtemps sans se reposer. Mais tu vas prouver à tout le monde que toi tu

peux réaliser une performance exceptionnelle en vol. Tu continues de voler malgré ton extrême fatigue, passe à ¶.

¶ Tu continues de voler malgré tout mais après quelque temps la fatigue prend le dessus et tu finis par tomber à terre, évanoui et inconscient. A ton réveil, ton fromage a disparu. Tu rentres tout triste et affamé dans ton nid. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

¶ Tu pars à la chasse dans la forêt. Et par un heureux hasard, deux perdrix passent en courant devant toi. C'est les gibiers les plus faciles que tu aies jamais eu à attraper. Tu rentres fièrement dans ta tanière pour partager tes belles prises avec ta bande qui te montre du respect pour tes performances de chasseur. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire du renard. Si tu veux revivre l'histoire en tant que corbeau, passe à I.

¶- Tu es le renard et tu as très faim. Tu as deux solutions :

- La solution facile est de suivre le corbeau, attendre qu'il se pose sur une branche pour le flatter et lui faire lâcher son fromage que tu pourras manger, passe à ¶.
- La solution difficile est de procéder comme on t'a appris pour te nourrir, c'est-à-dire chasser un gibier dans la forêt. Tu n'es pas sûr d'en trouver et tu devras faire preuve de patience, passe à ¶.

¶ Tu suis le corbeau et après quelque temps, il se pose sur la branche d'un arbre. C'est l'occasion pour toi de mettre ton plan en action. Tu adoptes alors ton attitude la plus charmante et tu lui tiens ce discours : *«bonjour cher ami. Que vous êtes joli. Votre plumage est soyeux et vos yeux brillent comme des pierres précieuses. Vous devez sûrement avoir aussi une voix merveilleuse. Ah si seulement je pouvais vous entendre chanter»*.

Ces mots flattent le corbeau. Ainsi il relève sa tête avec fierté et se prépare à offrir une chanson en ton honneur. Bien sûr, à l'instant où il ouvre son bec, le morceau de fromage tombe. Tu le saisis rapidement avant qu'il ne touche le sol et tu t'enfuis pendant que le corbeau chante. Mais à peine as-tu trouvé un lieu tranquille pour manger le fromage, qu'un lion te rattrape, attiré par le chahut provoqué par le chant du corbeau. Il est plus fort que toi et t'arrache le fromage. Tu as tout perdu et tu rentres dans ta tanière ventre affamé. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

¶- Tu arrives dans ton nid sain et sauf et là tu savoures ton délicieux fromage. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire du corbeau. Si tu veux revivre l'histoire en tant que renard, passe à I.



II



1- C'est l'histoire d'un homme reconnu pour sa sagesse. Il veut amener son fils à un magnifique jardin pour prier et méditer. Tu es son fils. Que décides-tu ?

- C'est magnifique, tu pourras passer un peu de temps avec ton père aujourd'hui. Tu acceptes de le suivre au lieu de prier, passe à 2.
- Tu as mieux à faire et tu refuses de suivre ton père, passe à 4.

2- Tu refermes les yeux, tu visualises un décor naturel dans ton esprit et ta concentration revient. Cette fois, tu réussis à prier jusqu'à la fin du temps prévu, passe à 3.

3- A votre arrivée, vous rencontrez plusieurs personnes assises là dans le même but. La fragrance des fleurs, le souffle léger de la brise et le doux murmure du ruisseau créent une atmosphère de paix. Ton père s'assoit et t'invite à le faire aussi. Que décides-tu ?

- Tu ne vois pas bien ce que tu vas gagner en priant et tu refuses de t'asseoir, passe à 4.
- Tu penses que ce moment de spiritualité ne peut que te faire du bien dans une atmosphère aussi harmonieuse. Tu acceptes de t'asseoir, passe à 6.

4- Dans ce cas l'histoire est terminée, recommence à 1.

5- Ton père et toi vous rentrez tout triste car votre sortie n'a pas été une réussite. L'histoire est terminée. Essaie de te rattraper en recommençant à 1.

6- Toi et ton père, vous vous asseyez à l'ombre d'un arbre. Suivant l'exemple de ton père, tu fermes les yeux et tu remplis ton esprit de pensées spirituelles. Mais après 1 minute, tu te sens fatigué et tu commences à perdre ta concentration. Que fais-tu ?

- Tu n'arrives plus à te concentrer malgré tes efforts et tu ouvres les yeux, passe à 3.
- Tu es trop fatigué, tu préfères te lever et rentrer à la maison, passe à 4.

7- Ce constat te rend perplexe et tu continues donc d'y penser. Ensuite tu te tournes vers son père et lui demande : «*papa, ne sommes-nous pas meilleurs que ceux qui sont entrain de dormir au lieu de prier ?*». Ton père reste silencieux pendant un moment et répond : «*peut-être l'aurions-nous été si tu n'avais pas posé cette question. Tu n'as pas pu te concentrer suffisamment pour prier et tu*

as ouvert les yeux. En plus tu m'as fait perdre ma concentration à moi aussi. Tu te permets de remarquer le manque de concentration des autres alors que tu n'as pas fait mieux toi-même», passe à 1.

‡ Ton père et toi vous rentrez à la maison après qu'il t'ait félicité pour ton humilité. Vous avez passé un bon moment ensemble. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

‡ Tu commences à regarder autour de toi. D'abord les fleurs et les oiseaux, ensuite les gens. A ta grande surprise, tu vois que plus de la moitié des gens sont endormis. Qu'est-ce que tu en penses ?

- *«Tout le monde est supposé venir ici pour prier. Mais certains prétendent être très dévoués et religieux alors qu'ils ne sont pas en train de prier. Ils ne sont pas sincères», passe à 1.*
- *«Il y a des gens qui dorment au lieu de prier. Mais je vais fermer mes yeux sur ce fait et faire comme si je n'ai rien vu. Moi-même je n'ai pas réussi à me concentrer plus de 60 secondes pour prier. Je ferai mieux de faire encore plus d'efforts pour me concentrer plus sérieusement et prier», passe à 1.*



‡ C'est l'histoire d'un Roi vivant dans un palais somptueux qui souhaitait connaître les conditions de vie de son peuple.

- Si tu penses qu'il doit uniquement consulter ses conseillers pour connaître les conditions de vie de son peuple, passe à 1.
- Si tu penses qu'il doit sortir faire une visite en campagne pour voir de lui-même la réalité de la vie dans son royaume, passe à 4.

‡ Les conseillers du Roi lui dirent que tout allait bien dans le meilleur des mondes. C'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

‡ *«Pourquoi te presses-tu donc ? Tu ne vivras sûrement pas assez longtemps pour manger les fruits des arbres que tu plantes si consciencieusement»*, observa le Roi. Que réponds-tu ?

- *«Vous avez raison mon Roi»*. *«Néanmoins mes ancêtres ont planté des arbres dont j'ai profité des fruits toute ma vie. C'est maintenant mon devoir de planter des arbres pour le bien des générations futures»*, passe à 1.
- *«Vous avez raison mon Roi»*. *«Si je le fais ce n'est pas pour les fruits mais pour être reconnu dans le village pour ma force de travail»*, passe à 1.

4- Ainsi, le Roi partit chevaucher dans la campagne avec sa garde personnelle. En passant près d'un champ, il aperçut un homme d'un âge très avancé. Malgré sa mauvaise condition physique et les difficultés qu'il éprouvait, il travaillait dur et plantait des dattiers. Le Roi stoppa son cheval et demanda : *«vieil homme, que fais-tu ? Normalement à ton âge tu devrais être à la maison entrain de profiter de l'amour et de l'attention de tes enfants»*. Tu es ce vieil homme. Que réponds-tu ?

- *«O Grand Roi»*, *«vous avez raison. Je suis très fatigué et je vais de ce pas rentrer me reposer et profiter de mes enfants»*, passe à 1.
- *«O grand Roi»*, *«je ne peux pas me reposer maintenant. Je dois finir de planter ces arbres»*, passe à 1.
- *«O grand Roi»*, *«vous avez raison. Le soleil se couche bientôt et il vaut mieux que je rentre»*, passe à 1.

‡- Malheureusement, sur le chemin du retour, des bandits t'agressent et te volent ta pièce d'or. Désolé mais c'est la fin de l'histoire. Recommence à 1.

‡ Le Roi est tellement content de ta réponse qu'il te donne une pièce d'or. Comment réagis-tu ?

- *«Je te remercie Grand Roi. Grace à cet or, je pourrai refaire le toit de ma maison»*, passe à ¶.
- *«Je te remercie Grand Roi mais une seule pièce c'est insuffisant pour le nombre d'arbres que j'ai plantés»*, passe à ¶.
- *«Je te remercie Grand Roi»*, dis-tu en souriant, *«mais le seul fait de planter les arbres est une récompense suffisante pour moi car les générations futures jouiront de leurs fruits après moi»*, passe à ¶.

‡ *«Combien de temps cela prendra-t-il avant que ces arbres produisent des fruits pour toi ?»* Te demande le Roi. Que réponds-tu ?

- Je ne connais rien des arbres. Je travaille uniquement pour faire de l'exercice physique et rester en bonne santé, passe à ¶.
- *«Il s'agit d'une catégorie d'arbres qui ne donne pas de fruits avant au moins vingt ans»*, passe à ¶.

‡ Cette réponse met fin à l'histoire. Recommence à I.

‡ Le roi insiste quand même pour te donner la pièce d'or et tu te trouves obligé de l'accepter. Il te raccompagne même chez toi avec sa garde personnelle afin que tu ne te fasses pas voler ton or. Finalement, les arbres à peine plantés ont déjà donné des fruits car la pièce d'or a plus de valeur que ce que la première récolte pourrait donner. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

IV



1 C'est l'histoire d'un petit chien.

- Si tu acceptes de jouer le rôle de ce chien, passe à 1.
- Si tu n'aimes pas ce rôle, passe à 4.

2 A l'instant où tu ouvres ta gueule pour attaquer, ton propre os tombe dans la rivière et disparaît. Tout ce que tu peux voir alors c'est l'autre chien qui te regarde droit dans les yeux avec un regard triste sur le visage. Ce visage est le tien, un chien déçu, qui a perdu un délicieux repas car il n'a pas voulu se contenter de ce qu'il avait. Désolé mais l'histoire est terminée, recommence à 1.

3 C'est ainsi que tu happes rapidement l'os et tu fonces à la maison pour pouvoir le manger sans être attaqué par d'autres chiens qui rôdent dans le coin. Tu t'imagines déjà en train de le déguster. Sur la route, tu dois traverser une petite rivière qui parcourt le village. Au moment où tu te tiens sur la planche utilisée pour traverser, tes yeux tombent sur une image ravissante. Là, dans l'eau calme de la rivière, se trouve un autre chien, pareil que toi, avec un os qui semble délicieux dans sa gueule. Que décides-tu ?

- *«C'est vraiment mon jour de chance. C'est sûr que je peux arracher l'os de ce chien stupide. Le temps qu'il sorte de l'eau, je serai déjà très loin»*, passe à 2.
- *«Tiens, un autre chien a eu la même chance que moi. Je vais l'inviter à me suivre pour qu'il puisse aussi manger son os dans un endroit tranquille où il ne sera pas embêté»*, passe à 3.

4 Dans ce cas l'histoire est terminée. Recommence à 1.

5 Tu poses ton os sur la planche et tu abois pour inviter l'autre chien à te suivre. Ensuite tu reprends ton os et tu fonces vers la maison. A ton arrivée, tu te rends compte que l'autre chien ne t'a pas suivi. Cela te surprend mais tu dégustes enfin ton os tranquillement. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

6 Tu joues donc le rôle du petit chien et un jour tu trouves un joli et succulent os au milieu des ordures. Que fais-tu ?

- Un os n'est pas suffisant pour toi et tu aurais préféré un gros morceau de viande. Tu continues ta route, passe à 4.
- Quelle chance d'avoir pu tomber sur un os en ces temps de disette. Tu attrapes l'os dans ta gueule, passe à 3.

V



‡ Tous les amis de Lièvre savaient qu'il était le plus rapide d'entre eux. Mieux que tout le monde, Lièvre le savait et il n'arrêtait pas de le dire à ses amis. Oh comme ils auraient aimé que Lièvre cesse de se vanter à propos de ses capacités de course. Mais personne ne savait comment faire. Un jour, quelqu'un proposa une chose impossible : battre Lièvre à une course de fond. Tu es Tortue, une des amis de Lièvre. Que décides-tu ?

- Tu sais très bien que toi-même tu n'as aucune chance mais tu proposes à Canard de se lancer, passe à 4.
- Tu sais que tu es très lente à la course mais tu t'armes de courage et tu acceptes de relever le défi de battre Lièvre, passe à 1.
- Personne ne pourra jamais battre Lièvre à la course. Tu conseilles aux autres d'arrêter de rêver, passe à 1.

‡ Au prochain arbre, ta fatigue est encore plus forte et tu penses encore à t'arrêter. Que décides-tu ?

- Rompu de fatigue, tu te décourages et tu abandonnes, passe à 1.
- Tu penses que tu ne dois pas t'arrêter avant d'avoir au moins atteint la prochaine pierre à l'horizon, passe à 1.

‡ C'est ainsi que le temps passe. Toi, Tortue, tu avances progressivement pendant que Lièvre continue de dormir allègrement et que les autres animaux attendent. Finalement ils t'aperçoivent arriver. Et pendant que Lièvre rêve de sa victoire, tu traverses la ligne d'arrivée, le souffle coupé et exténué, mais avec la victoire. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

4 Canard pense qu'il n'a aucune chance et a peur de se faire humilier. Il refuse le défi. L'histoire est terminée, recommence à 1.

‡ Lièvre finit par gagner la course à cause de ton abandon. L'histoire est terminée, recommence à 1.

‡ Les autres animaux partent attendre à la ligne d'arrivée. Pendant ce temps, Lièvre prend du bon temps. Il court, sautille et gambade. Il se découvre un goût pour la chanson. «*Pourquoi devrais-je faire des efforts ?*» pense-t-il. «*Tortue n'a aucune chance de gagner*». Se sentant légèrement fatigué par tous ses élans de gaieté, il se couche derrière un arbre pour se reposer. Très vite il tombe dans un profond sommeil. Toi tu continues d'avancer lentement. A un moment tu te sens fatigué et tu penses à arrêter. Que décides-tu ?

- Tu penses que tu peux au moins atteindre le prochain arbre à l'horizon, passe à 1.
- Tu es épuisée, tu te décourages et tu abandonnes, passe à 1.

7- A l'heure prévue, tous les animaux se rassemblent pour regarder. Le signal est donné et la course commence. Il y a un retentissant « whoooosh » et Lièvre disparaît de ta vue. Que décides-tu ?

- Tu as honte et tu regrettes de t'être engagée dans un pari aussi fou. Tu préfères abandonner, passe à 1.
- Le départ de lièvre est stupéfiant mais pas impressionnée, tu choisis d'avancer calmement, d'abord un pas, puis un autre, ... puis autre ... puis un autre, passe à 1.

8- Dans ce cas l'histoire est terminée, recommence à 1.

9- A la prochaine pierre, ta fatigue est au summum et tu penses sérieusement à t'arrêter. Que décides-tu ?

- Tu penses que tu te dois au moins d'arriver au sommet de la colline que tu vois au loin, passe à 1.
- Tu n'en peux plus, tu te décourages et tu abandonnes, passe à 1.



VI



‡ C'est l'histoire de deux grenouilles qui se baladent en sautant gaiement. Tu es l'une des grenouilles. Soudainement, après un de vos bonds, au lieu de toucher le sol, vous tombez dans un grand pot de crème. Vous êtes pris de panique car ce n'est qu'une question de temps avant que vous ne couliez au fond du pot. Ton amie est du genre qui voit tout en noir. « Nous allons nous noyer », se lamente-t-elle et avec un cri de désespoir, elle jette ses petites pattes en l'air et dit : « Adieu ». Toi, que décides-tu de faire ?

- Tu te résignes à accepter la fin et tu te laisses couler dans la crème comme ton amie, passe à ‡.
- Tu ne sais pas comment tu vas t'en sortir mais tu n'abandonnes pas. Tu décides de continuer à nager jusqu'au bout de tes forces et alors, s'il le faut, tu pourras mourir en paix, passe à †.

‡ Dans ce cas, c'est la fin de l'histoire, recommence à †.

† Tu continues donc de persévérer et tu nages avec tes dernières forces. Plus tu nages avec force en faisant de larges mouvements, plus la crème se transforme en beurre. A un moment, toute la crème du pot est transformée en beurre. Voilà que tu peux prendre appuie sur le beurre que tu viens d'obtenir pour sauter joyeusement par-dessus le pot et sortir. Tu es sauvée. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

† Courageusement, tu te mets à nager en rond suivant ton plan. Après quelques temps, suite à tes mouvements, la crème est bien pataugée mais ça devient de plus en plus difficile de bouger les pattes et tu sens tes forces t'abandonner. Que fais-tu ?

- Tu décides de faire encore un peu d'efforts pour nager jusqu'à ton dernier souffle, passe à ‡.
- Tu abandonnes et tu te laisses couler dans la crème, passe à ‡.



VII



‡ Il était une fois un Roi juste et puissant qui avait gagné la loyauté de tout son peuple, les nobles comme les humbles. Sa cour était composée des hommes les plus distingués du royaume. Cependant son favori était un homme qui l'avait servi de manière tout à fait désintéressée pendant plusieurs années.

- Si tu veux jouer le rôle du serviteur désintéressé, passe à ¶.

¶.

- Si tu estimes que ce rôle n'est pas assez bien pour toi et tu préfères plutôt le rôle du Roi ou d'un homme distingué, passe à ¶.

‡ Tu manges le melon avec tellement de joie que le Roi t'offre un autre morceau. Que fais-tu ?

- Cette fois c'en est trop. Une bouchée encore ça va mais deux tu ne peux pas le supporter. Tu es tellement énervé que tu recraches immédiatement au sol le morceau de melon en te plaignant tout haut de ce que c'est le melon le plus amer que tu aies jamais mangé, passe à ¶.
- Tu continues de faire abstraction de l'amertume du melon dans ta bouche et tu manges encore ce morceau avec joie, passe à ¶.

‡ Le Roi est très heureux de ta réponse. Elle prouve une fois encore que ta sincérité ne pouvait pas être mise en doute. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

‡ Dans ce cas, c'est la fin de l'histoire, recommence à ¶.

‡ Le Roi est choqué par ton attitude. Il ne savait pas que toi, son serviteur préféré, tu étais son ami uniquement par intérêt. A partir de ce jour, tu perds ta relation spéciale avec le Roi et tu deviens la risée de la cour qui se félicite de ta chute. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à ¶.

‡ Tu joues le rôle du serviteur et les autres membres de la cour sont jaloux de toi malgré ton humilité et saisisse toute occasion pour tenter de convaincre le Roi que tu n'es pas sincère dans ta dévotion pour lui. Mais le Roi pense trop bien te connaître pour pouvoir douter de toi. Et toi-même qu'en penses-tu ?

- Le Roi se trompe. Tu lui es dévoué seulement parce que c'est lui le chef pour l'instant. Si tu pouvais prendre sa place tu n'hésiterais pas, passe à ¶.
- Le Roi a raison de te faire confiance. Tu lui voues une admiration sans limites car c'est un bon souverain qui agit avec justice et équité envers son peuple, passe à ¶.

‡ Le Roi est choqué par ton attitude. Toi, son serviteur préféré, tu oses le ridiculiser en public alors qu'il venait de te donner une marque d'affection en t'offrant ce melon de ses propres mains et en priorité sur les autres membres de la cour. A partir de ce jour, tu perds ton amitié spéciale avec le Roi et tu deviens la risée de la cour qui se félicite de ta chute. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à l.

‡ Le Roi continue donc de te donner des morceaux jusqu'à ce que presque tout le melon soit achevé. Voyant le plaisir avec lequel tu as mangé le melon, le Roi décide de le goûter à son tour. Il ouvre grand les yeux de surprise car il le trouve amer et désagréable. "Comment est-ce possible, c'est vraiment amer ! Comment as-tu pu manger ça avec tant de joie ?" Demande-t-il. Quelle est ta réponse ?

- «*Mon Roi, tu as apporté tellement de bonheur à ton royaume par ta justice et ta compassion que je me suis dit que ce n'était pas la peine de parler de ce melon amer*», passe à l.
- «*Mon Roi, j'espérais que tu me récompenses pour avoir mangé un melon aussi mauvais et si tu ne le fais pas je serai déçu*», passe à l.

‡ Un jour, le Roi donne une grande fête. Il t'appelle en sa présence et t'offre un morceau de melon qui semble délicieux à première vue. Seulement lorsque tu croques la première bouchée, tu te rends compte que c'est le melon le plus amer que tu aies jamais goûté. Que fais-tu ?

- Tu décides de manger le melon en faisant abstraction de l'amertume dans ta bouche et tu laisses plutôt entendre que le melon est succulent en t'exclamant : «*votre Majesté, c'est le melon le plus délicieux que j'ai jamais mangé, merci beaucoup*», passe à l.
- Tu es tellement écœuré que tu recraches immédiatement au sol le morceau de melon en te plaignant tout haut de ce que c'est le melon le plus amer que tu aies jamais mangé, passe à l.

VIII



‡ Dans une communauté où régnaient la chaleur et l'unité vivait un individu découragé et en retrait par rapport aux autres. Un jour, l'Assemblée locale demanda à un ami de la communauté d'aider cette personne découragée à surmonter ses sentiments d'éloignement. Tu es l'ami à qui on demande d'accomplir cette tâche. Quelle est ta réponse ?

- Tu n'as jamais été très proche de cette personne découragée et l'idée de la rencontrer ne te plaît pas, passe à ¶.
- Tu es ravi que cette tâche te soit confiée. Bien que tu ne connaisses pas spécialement cette personne découragée, c'est l'occasion pour toi de te faire une nouvelle amitié, passe à ¶.

‡ Très vite, un soir tu invites l'homme à partager ton souper et tu lui témoignes de l'hospitalité et de l'amitié. Il fait froid et à la fin du repas tu te demandes ce que tu dois faire.

- Tu réfléchis rapidement à ce que tu pourrais faire de plus pour resserrer vos liens en cette soirée froide, passe à ¶.
- Tu penses que pour une première rencontre cela suffit. Tu n'es pas sûr que le courant soit passé entre vous mais tu as envie de rentrer chez toi, passe à ¶.

‡ Tout au long de la soirée, toi et ton invité vous n'échangez donc aucun mot au sujet de cet incident. Mais au pas de la porte de sortie, l'invité se retourne et dit : «*Merci beaucoup pour cette leçon enflammée*». A la réunion communautaire suivante, tous sont très heureux de retrouver ton invité qui est revenu. C'est un ami qui leur avait beaucoup manqué. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

‡ Tout au long de la soirée, tu reparles de ce que tu as fait avec la bûche de bois et tu passes le temps à sermonner ton invité sur le danger de rester isolé des autres membres de la communauté. En sortant de chez toi à la fin de la soirée, ton invité part sans dire un mot. Par la suite il ne se présentera plus à aucune réunion communautaire pour la plus grande tristesse des amis. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à ¶.

‡ Dans ce cas, c'est la fin de l'histoire, recommence à ¶.

‡ Après quelques temps, tu as subitement une idée. Tu prends un morceau de bûche brûlante avec une pince et tu le mets sur le côté, dans un coin du feu ouvert. Tandis que l'invité t'observe, tu vas te rasseoir sans rien dire. Le morceau de bûche perd de sa luminosité et s'éteint petit à petit. Mais avant la fin de la soirée, tu reposes le morceau de bois carbonisé au milieu du feu où il se remet à éclairer. A cet instant tu te demandes si tu dois parler de ce que tu viens de faire avec la bûche de bois.

- Evidemment que oui. Tu as voulu donner une leçon à l'invité sur la nécessité de s'unir aux autres et tu veux être sûr qu'il l'a bien comprise, passe à 4.
- Non tu n'en parles pas. Tu préfères laisser tes actes parler à ta place. Il est assez mature pour comprendre ce que tu as voulu dire par tes gestes, passe à 4.

IX



‡ C'est l'histoire d'Androcles, un esclave qui vivait chez son cruel maître. Tu es Androcles et tu ne supportes plus le traitement tyrannique de ton maître. Tu penses à fuir pour te libérer. Que décides-tu ?

- Tu ne feras rien. Tu préfères continuer de subir les sévices de ton maître plutôt que de risquer la mort si tu te fais attraper en fuyant, passe à 4.
- Ta captivité est trop inhumaine. Tu préfères t'armer de courage et tenter de retrouver ta dignité en fuyant, passe à 7.

‡ Malheureusement, tu n'es pas assez fort pour vaincre le lion qui te broie totalement en un coup de gueule. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

‡ De retour à l'endroit où tu as rencontré le lion, tu le trouves affalé au sol avec une patte enflée et sanglante dans laquelle tu peux voir une large épine. Tu comprends que ce n'est pas une intervention extérieure mais la blessure du lion qui t'a sauvé. Que fais-tu ?

- C'est une occasion inespérée de te débarrasser de ce lion idiot qui t'a fait peur. Tu sors ton glaive et tu lui tranches la tête, passe à 8.
- La souffrance d'une bête si noble touche ton cœur. Tu surmontes ta peur et tu décides de lui montrer de la bonté et de soigner sa blessure, passe à 9.

4- Tu finis le reste de tes jours comme esclave et c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

‡ Tu continues donc ta fuite mais malheureusement tu es capturé par la suite par les soldats de l'empereur qui te jettent en prison. Comme esclave qui s'est échappé, tu es condamné à combattre, sans arme, un lion affamé dans une fosse. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

‡ Tu te mets donc à courir pour fuir la bête féroce. Mais quelques mètres plus loin, tu te rends compte que le lion ne te poursuit pas comme tu redoutais. Cette situation t'intrigue. Que fais-tu ?

- Tu es vraiment surpris. Normalement le lion aurait dû te rattraper depuis longtemps s'il t'avait poursuivi. Tu te demandes si quelqu'un n'est pas intervenu pour te sauver en stoppant le lion. Tu t'arrêtes donc et tu rebrousses chemin pour pouvoir remercier ton bienfaiteur, passe à 8.

- Tu penses que finalement tu as été plus rapide que le lion à la course et, fatigué de te poursuivre en vain, il a dû s'arrêter loin derrière. Tu continues ta fuite, passe à 8.

7- Un jour, tu réussis à t'échapper de chez ton cruel maître. Marchant tranquillement à travers la forêt, tu te trouves soudainement face à un lion. La peur te saisit. Que fais-tu ?

- Les lions sont des animaux féroces et puissants. Tu penses qu'il est sage de prendre tes jambes à ton cou et d'essayer de t'éloigner le plus vite possible pour échapper à ses griffes, passe à 8.
- Tu penses que si tu as réussi à échapper à ton cruel maître sans difficultés, ce n'est pas un lion qui peut te vaincre au combat, passe à 9.

8- Tu continues donc ta fuite mais malheureusement tu es capturé par la suite par les soldats de l'empereur qui te jettent en prison. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

9- Tu approches le lion et tu retires l'épine avec douceur. Ensuite tu déchires un bout de ton propre vêtement et fabrique un bandage avec lequel tu attaches la blessure. Par ce moyen, toi et le lion devenez des amis. Malheureusement tu es capturé par la suite par les soldats de l'empereur. Comme esclave qui s'est échappé, tu es condamné à combattre un lion affamé devant l'empereur et une large foule. Ceci signifie une mort automatique.

Le jour du combat un lion est lâché dans l'arène. Rugissant féroce il bondit près de toi. Puis subitement il s'arrête. Il s'approche lentement, lèche ta main et tu le câlines en retour. C'est ton ami, le lion que tu as soigné. La foule enchantée demande la liberté pour toi à l'empereur. Celui-ci t'ordonne de venir en sa présence. Lorsqu'il écoute l'histoire de votre amitié inhabituelle, il t'accorde la liberté et relâche le lion dans la forêt. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.



X



‡ Au sommet d'une magnifique montagne, il y avait un nid d'aigle contenant des œufs. Un jour, un grand vent secoua le nid et un œuf tomba. Il roula sur le côté de la montagne jusqu'à se retrouver dans une ferme. Les poulets qui résidaient là se dirent qu'ils devaient s'occuper d'un tel cadeau venu du ciel. Ils demandèrent donc à une vieille poule de s'asseoir dessus un moment. Tu es la poule. Que décides-tu ?

- Tu refuses. Tu as déjà couvé trop d'œufs au cours de la semaine et tu es fatiguée. Tu préfères prendre des vacances, passe à ¶.
- Tu acceptes avec plaisir. Malgré ta fatigue due au fait que tu as déjà couvé beaucoup d'œufs cette semaine, c'est avec joie que tu veux aider cet œuf à éclore, passe à ¶.

‡ Un jour, un aigle vole au-dessus de la ferme et t'appelle en ces termes : *«que fais-tu en bas mon ami ? Tu devrais être entrain de voler avec nous les aigles»*. Que réponds-tu ?

- *«Ah bon, tu le penses vraiment ? Dans ce cas dis-moi comment faire. Je suis prêt à apprendre pour réaliser mon rêve»*, passe à ¶.
- *«Je suis un poulet et je ne peux pas voler. Quoique je fasse, c'est impossible. Va-t'en et laisse-moi picorer mes graines en paix»*, passe à ¶.

‡ Tu finis tes jours comme un poulet sans jamais avoir pu réaliser le potentiel que tu avais à ta naissance : celui de voler comme un aigle, recommence à ¶.

‡ L'aigle te dit alors : *«bien sûr que tu peux voler. Tu es un aigle comme moi. Regarde tes ailes. Sont-elles des ailes de poulet ? Regarde et fais comme moi»*. Ainsi, avec quelque hésitation, tu déploies tes magnifiques ailes pour la première fois. Et à ta grande surprise, te voilà qui t'élances très vite dans le ciel. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

‡ Tu chasses l'aigle qui s'en va, dépité. Ainsi tu finis tes jours comme un poulet sans jamais avoir pu réaliser le potentiel que tu avais à ta naissance, celui de voler comme un aigle, recommence à ¶.

‡ Tu grandis donc en étant éduqué pour être un poulet. Certes tu es un poulet atypique, mais un poulet quand même. Un matin au soleil éclatant, tu lèves la tête et observes les aigles dans le ciel. Tu penses dans ton for intérieur : *«oh! Comme j'aurais aimé pouvoir voler comme ces oiseaux !»*. Tu vas en parler à d'autres camarades poulets mais ils se moquent de toi et disent en jacassant : "un poulet qui veut voler, c'est du jamais vu". Que décides-tu ?

- Peu importe ce que les autres poulets disent, ton rêve c'est de voler dans le ciel comme un oiseau et tu feras tous les efforts nécessaires pour y arriver un jour, passe à 1.
- Tes camarades ont parfaitement raison. Un poulet n'a jamais volé dans le ciel. C'est idiot de ta part de faire un tel rêve. C'est plus sage d'oublier cette idée pour éviter de te ridiculiser encore une fois, passe à 1.

7- Ce n'est pas la plus confortable des choses que tu aies faites, mais ton attention et la chaleur de ton corps fonctionnent. Finalement l'œuf éclos et un magnifique volatile naît.

- Si tu souhaites changer de personnage et jouer le rôle du jeune volatile, passe à 1.
- Si tu as peur de changer de rôle, passe à 1.

8- Dans ce cas l'histoire est terminée, recommence à 1.

9- La poule se faisait vieille et périt peu de temps après avoir couvé l'aigle. C'est la fin de l'histoire, recommence à 1.



XI



‡ Il y a très longtemps en Chine, une jeune femme épousa le fils d'un homme riche. Elle était gentille et bonne et apportait du bonheur à la maison. Après un temps, elle et son mari eurent la bénédiction d'avoir un enfant. Mais leur joie fut de courte durée. Très vite, le garçon tomba malade et mourut. Tu es cette jeune femme et tu es envahie par la douleur. Que décides-tu de faire ?

- La perte de ton enfant laisse un vide que tu ne combleras jamais. Tu décides de te laisser mourir de chagrin, passe à ¶.
- La perte de ton enfant est insurmontable et tu décides de tout faire pour trouver un moyen de lui redonner la vie, même si pour cela tu dois laisser la tienne, passe à ¶.

‡ Tu t'enfermes dans une maison de campagne où tu vis seule. Mais le chagrin est de plus en plus fort et tu finis par succomber. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

‡ Ainsi tu pars à la recherche des graines de moutarde magiques. Frappant à la porte d'un magnifique château, tu penses que tu as sûrement choisi le bon endroit. «*Voici quelques graines de moutarde*», disent les gens à l'intérieur. «*Prends-les. Elles sont à toi*». Mais lorsque tu leur demandes si leur maison avait déjà connu de la douleur, ils te répondent, «*s'il te plaît ne nous oblige pas à nous remémorer notre tristesse*». Lorsque tu les écoutes raconter l'histoire des choses terribles qui leur sont arrivées récemment, tu fonds en larmes. Que décides-tu de faire ?

- Tu te dis : «*ne devrais-je pas, moi qui ait toujours connu la douleur, rester et reconforter ces gens ?*» Tu te mets à leur service et tu restes avec eux quelque temps avant de continuer ta quête, passe à ¶.
- Leur chagrin à raviver le tien et tu préfères abandonner ta quête pour vivre isolée du monde, passe à ¶.

‡ Tu continues ton voyage de recherche mais nulle part, dans les cités ou les grandes villes, dans les montagnes ou les plaines, tu ne pus trouver un endroit qui ne fut pas touché par le chagrin. Et du fait de ta disponibilité à aider les autres à surmonter leur peine partout où tu passais, tu devins très occupée en leur rendant service. A la fin, tu oublias ta quête des graines de moutarde magiques, ne réalisant pas que tu avais déjà trouvé le remède au chagrin. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

‡ Déboussolée mentalement par ton chagrin, tu fais le porte-à-porte auprès de tes voisins, leur demandant «*n'y a-t-il aucun remède, aucune magie, qui pourrait ramener mon fils à la vie?*» Tous tes voisins voient que tu as perdu la raison. Certain te traitent de folle et te conseillent de t'isoler loin du monde afin que ton chagrin s'estompe et que tu reviennes à la raison un jour. D'autres t'envoient rencontrer un homme connu pour sa sagesse. Que décides-tu de faire ?

- Tu es intriguée de savoir ce que l'homme sage va te dire et tu cours le voir, passe à II.
- Tu penses qu'effectivement l'isolement est mieux pour toi. Toute seule, tu pourras te retrouver, passe à 2.

‡ Tu t'enfermes dans une maison de campagne où tu vis seule. Mais le chagrin est de plus en plus fort et tu finis par succomber. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

‡ Tu passas des jours et des nuits sans te nourrir au point d'en périr, recommence à I.

‡ Tu t'enfermes dans une maison de campagne où tu vis seule. Mais le chagrin est de plus en plus fort et tu finis par succomber. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

‡ Tu continues ta quête des graines de moutarde magiques. Frappant à la porte d'une splendide propriété appartenant à un artiste très célèbre, tu penses que cette fois tu as sûrement choisi le bon endroit. «*Voici quelques graines de moutarde*», disent les gens à l'intérieur. «*Prends-les. Elles sont à toi*». Mais lorsque tu leur demandes si leur famille avait déjà connu de la douleur, ils te répondent, «*s'il te plaît ne nous oblige pas à nous remémorer notre tristesse*». Lorsque tu les écoutes raconter l'histoire des choses terribles qui leur sont arrivées, tu fonds en larmes. Que décides-tu de faire cette fois ?

- C'en est trop. Tout ce chagrin accumulé a finit par raviver le tien et tu préfères abandonner ta quête pour vivre isolée du monde, passe à II.
- Tu penses que tu dois rester et reconforter ces gens qui ont connu la douleur tout comme toi. Tu te mets à leur service et tu restes avec eux quelque temps avant de continuer ta quête, passe à 4.

‡ Tu t'enfermes dans une maison de campagne où tu vis seule. Mais le chagrin est de plus en plus fort et tu finis par succomber. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

II- Arrivée devant l'homme sage, tu lui demandes : *«avez-vous un médicament qui me ramènera mon fils décédé ?»* Celui-ci répond *«J'aurai besoin d'une poignée de graines de moutarde»*. Pleine de joie, tu promets de les apporter sur le champ. Mais l'homme sage dit ensuite, *«les graines doivent provenir d'une maison qui n'a jamais connu la douleur. Je les utiliserai pour soigner ton chagrin»*. Que décides-tu de faire ?

- Tu es prête à tout pour retrouver ton fils et tu te mets à la recherche de ce qu'il demande, passe à 3.
- Tu penses que cet homme n'a rien d'un sage. Comment peut-il te demander quelque chose d'impossible pour ramener ton fils ! Tu préfères suivre l'autre conseil de tes voisins et tu pars très loin vivre isolée, passe à 10.

XII



C'est l'histoire d'un chasseur qui prit son équipement et partit à la recherche d'une proie. Tu es ce chasseur. Pendant que tu tends tes pièges, un joli oiseau attire ton attention. Que décides-tu de faire ?

- Tu es sorti pour chasser et même si un oiseau est un petit gibier, ce serait bien de commencer par là comme échauffement avant de chasser de plus gros animaux. Tu décides de te lancer à la chasse de l'oiseau, passe à 1.
- Même si l'oiseau est très beau, il semble difficile à capturer. Tu préfères chercher des animaux plus faciles à piéger, passe à 1.

1- Tu continues de courir pour capturer l'oiseau jusqu'à l'épuisement oubliant qu'au début tu étais seulement entrain de chasser pour avoir de la nourriture. A un moment, tu te cognes contre une pierre que tu n'as pas vue et tu tombes. Ensuite tu t'énerves, ce qui te rend imprudent. Ton attitude inconsciente attire l'attention d'un loup affamé qui se met à te poursuivre. Tu es tellement concentré sur l'oiseau qu'au début tu ne t'en rends pas compte. Au moment où le loup veut sauter sur toi pour te dévorer tu réalises le danger et tu t'enfuis en grimpant vite sur un arbre. Pendant que tu t'assois sur la branche, regardant avec crainte le loup en bas, tu réalises qu'à présent, à cause de ton obsession, toi le chasseur tu es devenu une proie. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

1- Tu persévères dans ta chasse mais c'est comme si l'oiseau semble lire dans ton esprit. A un moment, tu es encore très proche de l'attraper mais à la dernière seconde il s'envole vers l'arbre suivant et s'assoit sur une branche en t'attendant comme s'il veut te taquiner. Que décides-tu de faire ?

- Tu estimes que tu as fait tout ton possible pour attraper cet oiseau et que continuer la chasse serait excessif. Tu préfères rechercher un autre gibier plus consistant même s'il n'aura pas beaucoup de valeur sur le marché, passe à 4.
- Tu es déterminé plus que jamais à capturer cet oiseau qui ose te défier et se moquer de toi, même si tu dois y passer des jours entiers, passe à 1.

4- Tu laisses partir l'oiseau et tu reviens sur tes pas. Chemin faisant, tu tombes sur un gros phacochère pris dans un piège que tu avais placé auparavant dans cette zone. Tu rentres fier à la maison avec dans les bras un bon gibier pour nourrir toute la famille. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

1- L'oiseau est si ravissant qu'il peut être vendu à très bon prix au marché. Tu te mets donc à le suivre. Mais il n'est pas facile à attraper. A un moment, tu es très

proche de lui et au lorsque tu penses le saisir, il s'envole vers l'arbre suivant. Que décides-tu de faire ?

- Cet oiseau est très difficile à capturer. Tu préfères abandonner et chercher des animaux plus faciles à piéger, passe à 1.
- Tu décides de continuer la chasse en pensant que tu finiras bien par l'attraper, passe à 1.

† Tu laisses partir l'oiseau mais tu ne parviens pas à trouver un autre gibier après cela. Tu rentres bredouille de ta chasse. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

‡ Tu laisses filer le bel oiseau mais tu ne parviens plus à trouver un autre gibier. Tu rentres bredouille de ta chasse. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.



XIII



‡ Un jour, un Roi appela un de ses ministres et lui dit: *«Il existe une bague spéciale que je souhaiterais porter lors du grand festival qui se déroulera dans six mois. Elle possède un pouvoir magique. Quand on est joyeux et qu'on la regarde, on devient triste et quand on est triste et qu'on la regarde, on devient joyeux. Je te demande de me la trouver et de me l'apporter.»*

- Si tu veux que le Roi soit triste, passe à ¶.
- Si tu veux que le Roi soit joyeux, passe à ¶.

‡ Après avoir examiné la bague et lu l'inscription, le Roi devint triste. Il réfléchit, lu à nouveau l'inscription et sa tristesse disparut. Il rit bruyamment et loua le ministre pour sa mission bien accomplie. Selon toi, quels mots inscrits sur la bague pouvaient avoir tant de magie ?

- *« Ça ne changera jamais »*, passe à ¶.
- *« Cela aussi passera »*, passe à ¶.

‡ Désolé mais le Roi étant joyeux lorsqu'il reçut la bague magique, celle-ci ne pouvait que le rendre triste, passe à ¶.

‡ Au grand étonnement du ministre, le commerçant prit une simple bague avec quelques mots gravés dessus. *«Est-ce là ce que vous recherchez ?»* demanda-t-il avec empressement. Le ministre fit un effort pour lire l'inscription et réalisa immédiatement qu'il venait de trouver l'objet de sa quête. Il donna une belle somme d'argent au commerçant pour la bague et retourna au palais tout heureux. Le festival allait bientôt commencer. Le Roi était d'une humeur joyeuse. Le ministre lui apporta la bague magique qu'il examina. Que penses-tu qu'il arriva lorsque le Roi lut l'inscription sur la bague ?

- Il devint triste, passe à ¶.
- Il devint joyeux, passe à ¶.

‡ *«Je vous conseille d'abandonner cette folle idée Votre Majesté. Une telle bague n'existe pas»*, répondit le ministre. Le Roi fut très déçu par cette réponse. C'est la fin de l'histoire. Si tu veux voir le Roi joyeux, passe à ¶.

‡ Félicitations ! Tu as découvert le secret de la bague magique.

‡ Désolé mais c'était l'autre réponse, revient à ¶.

‡ «*Je ferai de mon mieux Votre Majesté*», répondit le ministre. Ceci rendit le Roi joyeux. Le ministre partit à la recherche de la bague. Les jours passèrent, puis les semaines et les mois mais il ne la trouvait toujours pas. Il était sur le point d'abandonner lorsque, le matin du jour du festival, il rencontra un humble commerçant entrain de vendre des petits bijoux déposés sur un vieux tapis dans la rue. «*Est-ce que par un heureux hasard vous n'auriez pas entendu parler d'une bague magique qui rend triste celui qui est joyeux et joyeux celui qui est triste ?*» demanda-t-il au commerçant.

- Si tu veux que le ministre soit triste, passe à ‡.
- Si tu veux que le ministre soit joyeux, passe à ‡.

‡ «*Mais que racontez-vous là, monsieur le ministre. Une telle bague n'existe pas et je n'en ai jamais entendu parler*», répondit le commerçant. Le ministre rentra tout triste voir le Roi pour lui annoncer qu'il n'avait pas trouvé la bague qu'il cherchait. C'est la fin de l'histoire. Si tu veux voir le ministre joyeux, passe à ‡.

XIV



‡ D'après une légende, lorsque la fameuse bibliothèque d'Alexandrie brûla, tous les livres furent perdus à l'exception d'un seul. Apparemment sans aucune valeur, ce livre tomba dans les mains d'un pauvre homme qui ne pouvait le lire qu'avec beaucoup de difficultés. Tu es cet homme. Tu ne trouves pas le livre très intéressant à première vue. Que décides-tu de faire ?

- Ce serait trop laborieux pour toi d'essayer de déchiffrer le contenu de ce livre car tu n'as pas un niveau d'éducation élevé. Tu préfères jeter le livre, passe à ¶.
- Tu estimes que malgré ton manque d'éducation, un tel livre est une opportunité à saisir car on ne sait jamais ce que tu pourrais apprendre grâce à lui. Tu décides d'examiner le livre attentivement, passe à ¶.

‡ Dans ce cas l'histoire est terminée, recommence à I.

‡ Tu jettes le caillou creux machinalement et tu continues ta routine. Des mois supplémentaires s'écoulent lorsqu'un matin tu commences normalement ta routine journalière. Le premier caillou est froid et tu le jettes à la mer. Le suivant est froid et tu le jettes à la mer. Pareil pour le suivant, le suivant et celui d'après. Ensuite tu prends un caillou et il est chaud. Tu le jettes à la mer aussitôt. Mais à l'instant où tu réalises ce que tu as fait, il est trop tard. Suivant sans réfléchir l'habitude que tu t'étais forgée, tu manques ta chance de posséder un bonheur incalculable. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

‡ Tu observes minutieusement le caillou mais malheureusement il ne s'agit pas de la pierre philosophale. Tu le jettes donc à la mer et tu continues ta routine. Des mois supplémentaires s'écoulent lorsqu'un matin tu commences normalement ta routine journalière. Le premier caillou est froid et tu le jettes à la mer. Le suivant est froid et tu le jettes à la mer. Pareil pour le suivant, le suivant et celui d'après. Ensuite tu prends un caillou et il est chaud. Ayant gardé le réflexe acquis précédemment avec le caillou creux, tu t'arrêtes un instant pour examiner ce caillou qui est différent au toucher. Et c'est ainsi que tu découvris la pierre philosophale, le plus grand secret de l'histoire et la clé d'un bonheur incalculable. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

‡ Tu quittes ta maison après avoir fait des provisions et tu voyages jusqu'à la côte où tu commences ta recherche. Tu décides de prendre les cailloux un par un et, s'ils sont froids, tu les jettes à la mer. Par ce moyen, tu es sûr de tomber sur la pierre philosophale tôt ou tard. C'est en respectant à la lettre cette routine que tu

avances donc pendant des heures, ensuite pendant des jours, ensuite pendant des semaines. Puis un matin, tu commences normalement ta routine journalière. Le premier caillou est froid et tu le jettes à la mer. Le suivant est froid et tu le jettes à la mer. Pareil pour le suivant, le suivant et celui d'après. A un moment tu prends un caillou froid mais tu ressens dans ta main qu'il a des creux. Que fais-tu ?

- Tu préfères ne pas le regarder pour ne pas t'écarter de ta routine et risquer de perdre du temps car il y a plein d'autres cailloux à examiner, passe à 1.
- Tu préfères t'arrêter un instant pour examiner ce caillou qui est certes froid mais différent des autres. C'est une perte de temps mais on ne sait jamais, passe à 4.

6 Dans ce cas l'histoire est terminée, recommence à 1.

7 Tu parcours le contenu du livre et tu tombes sur un parchemin coincé entre deux pages. Sur le parchemin, une carte est dessinée sur laquelle est marqué un endroit près de la mer. Sous la carte est écrit le secret de la «*Pierre philosophale* !» Il explique que la pierre philosophale, qui est supposée pouvoir transformer le cuivre en or, est un petit caillou caché quelque part sur la côte au milieu de milliers d'autres cailloux. Alors quel secret permet de le trouver ? Contrairement aux autres cailloux qui sont tous froids, celui-ci est chaud au toucher. Ce livre se révèle être une invitation au voyage. Que décides-tu de faire ?

- Ce livre est une chance pour toi. Tu pourras enfin améliorer ta condition et celle de tous tes proches si tu découvres la pierre philosophale. Enchanté, tu décides de partir à sa quête, passe à 1.
- Tu n'as jamais voyagé aussi loin que la mer qui est à plusieurs semaines de marche de chez toi. De plus, tu n'as pas envie de prendre le risque de changer ta vie quotidienne, passe à 2.

XV



‡ A une époque très ancienne, vivait dans un royaume, une Reine très aimée de son peuple et réputée pour sa vertu. Mais la Reine prenait de l'âge sans avoir eu d'enfant.

- Si tu penses que la Reine mérite d'avoir un héritier, passe à ¶.
- Si tu penses qu'elle n'en mérite pas, passe à ¶¶.

‡ Après un test, la Reine choisit le jeune le plus fort du royaume comme héritier. A la mort de la Reine, le nouveau roi régna en tyran. Le peuple se souleva, une guerre éclata et un roi voisin belliqueux en profita pour envahir le royaume. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

‡ Suivant le conseil des six notables, la Reine commanda un paquet de graines de semences de fleurs. Ensuite elle envoya des messagers dans chaque ville et chaque village pour inviter tous les jeunes d'environ quinze ans à se rendre au palais à une date fixée. Tu fais partie de ces jeunes et tu viens de recevoir l'invitation de la Reine. Que décides-tu ?

- Tu estimes que le palais, situé à trois jours de voyage, est trop loin de ta maison et tu ne veux pas prendre le risque de te faire agresser sur le chemin car personne ne peut t'accompagner. Dans ce cas passe à ¶¶.
- Tu prends ton courage à deux mains et tu décides de te rendre au palais malgré les longues journées de voyage et la fatigue que cela implique, sans parler des risques de te faire agresser sur un chemin que tu prends tout seul. Dans ce cas passe à ¶.

‡ Après un test, la Reine choisit le jeune le plus intelligent du royaume comme héritier. A la mort de la Reine, le nouveau roi régna en tyran. Le peuple se souleva, une guerre éclata et un roi voisin belliqueux en profita pour envahir le royaume. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

‡ La Reine demanda conseil aux neuf notables de sa cour. Six notables lui proposèrent de faire un test pour trouver le jeune le plus intègre du royaume. Un autre notable lui proposa de faire un test pour trouver le jeune le plus fort du royaume. Un autre notable lui proposa de faire un test pour trouver le jeune le plus intelligent du royaume. Un autre encore lui proposa de faire un test pour trouver le jeune le plus beau du royaume.

- Si tu penses qu'il faut faire un test pour choisir le plus fort du royaume comme héritier, passe à ¶.
- Si tu penses qu'il faut faire un test pour choisir le plus intelligent du royaume comme héritier, passe à ¶.

- Si tu penses, comme les 6, qu'il faut faire un test pour choisir le plus intègre du royaume comme héritier, passe à 1.
- Si tu penses qu'il faut faire un test pour choisir le plus beau du royaume comme héritier, passe à 7.

6- Soucieuse de l'avenir de son royaume, la Reine chercha comment choisir un héritier.

- Si tu penses que la Reine peut trouver toute seule sans demander conseil, passe à 8.
- Si tu penses que la Reine doit demander des conseils pour trouver le meilleur moyen de choisir un héritier, passe à 5.

7- Après un test, la Reine choisit le jeune le plus beau du royaume comme héritier. A la mort de la Reine, le nouveau roi régna en tyran. Le peuple se souleva, une guerre éclata et un roi voisin belliqueux en profita pour envahir le royaume. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

8- Malgré tous ses efforts, la Reine ne trouva jamais comment faire pour choisir un héritier, passe à 6.

9- Tu as commencé ton voyage et après quelques heures tu arrives à l'entrée d'une forêt que tu dois traverser. Là tu entends des cris d'appel au secours venant de l'intérieur de la forêt. Que fais-tu ?

- Tu es malin et pour éviter le danger qui te guette, tu décides de contourner la forêt en prenant une autre route vers le palais, passe à 14.
- Tu penses qu'il s'agit peut-être d'une personne en difficulté qui a besoin d'aide. Tu décides d'aller voir ce qui se passe à 13.
- Tu prends peur. Décidément, ce voyage est trop dangereux. Tu préfères rentrer chez toi pour être en sécurité, passe à 10.

10- Tout comme toi, très peu de jeunes se rendirent au palais le jour prévu et la Reine fut très découragée. Elle mourut sans avoir désigné un héritier. Une lutte pour le pouvoir éclata alors entre ses généraux et, profitant du chaos interne, un roi voisin belliqueux envahit le royaume. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

11- La Reine mourut quelques années plus tard et tu lui succédas. Ton règne fut tellement empreint d'intégrité que ton royaume fut le plus prospère et paisible de son époque. Félicitations ! Ton honnêteté et ton courage t'ont permis de vivre la fin heureuse de l'histoire.

12- Tu as continué à arroser tes graines jusqu'au dix-huitième jour mais malgré toute ta bonne volonté, elles n'ont toujours pas germées. Le jour « J » c'est demain et tu n'as même pas encore obtenu un germe de fleur. Tu te dis alors *«les gens vont se moquer de moi si je n'ai aucune fleur à montrer»*. Que fais-tu ?

- Tu décides de rendre visite à ton meilleur ami qui habite près de chez toi et participe aussi au test, histoire de voir s'il a un conseil à te donner, passe à 13.
- Tu te décourages et tu abandonnes, passe à 10.

13- Tu entres courageusement dans la forêt et après quelques mètres tu te retrouves devant une fosse dans laquelle était tombée une jeune fille de ton âge. Tu cherches et trouves une corde que tu lances pour l'aider à se sortir du trou. Après l'avoir sortie, elle te dit qu'elle aussi a entrepris le voyage pour se rendre au palais comme la Reine a demandé. Sur ce, voilà qu'arrive un chasseur. Il vous explique qu'il utilise ce trou comme piège pour attraper des animaux et il est vraiment désolé de ce qui est arrivé. Il vous donne alors des provisions pour la route et vous aide à traverser la forêt par le chemin le plus sûr. Finalement, votre voyage se déroule sans encombre et vous arrivez sains et saufs au palais le jour prévu, passe à 18.

14- Le détour que tu as pris a rallongé ta route et au lieu des 3 jours prévus pour arriver au palais de la Reine, tu as mis 5 jours de voyage. Lorsque tu arrives, les gardes du palais refusent de te laisser entrer car le jour prévu pour la rencontre avec les jeunes est passé. Tu as perdu ta chance de participer au test et tu n'as plus d'autre choix que de rentrer chez toi, passe à 10.

15- Tu arrives chez ton ami et tu lui fais part de ta frustration de ne pas avoir pu faire pousser tes fleurs. Il te dit qu'il a eu le même problème car malgré tous ses efforts, ses graines n'ont même pas germé. Mais il décide de te confier un secret. Il a trouvé un moyen de contourner ce problème. La veille, il est parti au marché pour acheter le plus beau bouquet de fleurs qu'il a pu trouver. Il te dit : *«il n'est pas question que je perde la chance d'être roi. Si je me présente sans fleurs, je serai humilié et la Reine sera déçue»*. Tu rentres chez toi et tu te mets à réfléchir. Que fais-tu ?

- Tu te décourages et tu abandonnes car tu as trop honte de te présenter devant la Reine sans fleurs, passe à 10.
- Il reste encore un jour avant la fin du délai. Tu vas courir au marché pour acheter aussi un bouquet de fleurs avec tes économies. De plus, personne ne saura que ces fleurs ne sont pas issues des graines que la Reine t'a données, passe à 19.

- Tu es vraiment triste de ne pas avoir réussi à faire pousser les fleurs mais tu préfères te rendre au palais comme les autres jeunes pour montrer tes graines intactes à la Reine et lui expliquer que malgré tous tes efforts, elles n'ont pas germé, passe à Ⅶ.

Ⅵ- La Reine mourut sans avoir désigné un héritier digne d'assurer sa succession. Une lutte pour le pouvoir éclata alors entre ses généraux et, profitant du chaos interne, un autre roi belliqueux envahit le royaume. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à I.

Ⅶ- Au jour fixé, tous les jeunes se rendirent au palais. L'un après l'autre, ils se présentèrent chacun à son tour devant la Reine. Tous avaient un pot rempli de fleurs plus belles les unes que les autres. La Reine secouait tristement sa tête et se disait : *«se sont-ils tous laisser tenter si facilement ? N'y a-t-il pas un qui a suffisamment d'intégrité et de courage pour marcher sur mes traces ?»* Dans ton état de tristesse, tu étais resté au bout de la file et tu t'efforçais avec difficulté de retenir tes larmes. Lorsque ton tour arriva, tu te présentas devant la Reine avec tes graines et dit : *«Je suis vraiment désolé de vous décevoir Votre Majesté, les graines que vous m'avez confiées n'ont pas germé malgré tout mon dévouement»*. Un sourire illumina le visage de la Reine. Elle sauta et t'embrassa. *«J'ai trouvé ! J'ai trouvé!»* s'écria-t-elle, *«les graines que je vous avais données avaient été au préalable grillées dans une poêle de sorte qu'elles ne pouvaient pas germer. Tous les autres ont essayé de me duper avec des fleurs achetées ou empruntées. Toi seul as dit la vérité, tu vas diriger ce royaume après moi»*, passe à Ⅱ.

Ⅷ- Au palais, vous êtes des dizaines de jeunes venant de tout le royaume à avoir fait le voyage et vous êtes tous enchantés d'apprendre que l'un de vous va devenir le futur roi ou la future Reine : celui ou celle qui fera pousser dans un délai de dix-neuf jours, les plus belles fleurs avec des graines spécialement préparées. Tu reçois, comme chaque jeune, une poignée de graines et tu te dépêches de rentrer chez toi les semer. De retour chez toi, tu mets les graines dans un pot de fleur et tu les arroses d'une eau de source pure. Tous les jours, tu veilles sur tes graines en prenant soin de les aérer et de les exposer au soleil. Mais après neuf jours de bons soins, les graines n'ont toujours pas germées. Que fais-tu ?

- Tu te décourages et tu abandonnes, passe à Ⅲ.
- Tu décides de faire preuve de patience et tu attends quelques jours de plus en continuant de prendre soin des graines, passe à Ⅷ.

19- Au jour fixé, tous les jeunes se rendirent au palais. L'un après l'autre, vous vous présentèrent devant la Reine avec chacun un pot rempli de fleurs plus jolies les unes que les autres. La Reine secoua tristement sa tête et dit : « *les graines que je vous ai données avaient été, au préalable, grillées dans une poêle de sorte qu'elles ne pouvaient pas germer. Vous vous êtes tous laissés tenter et vous avez voulu me duper avec des fleurs qui ne venaient pas de mes graines. Aucun de vous n'est digne d'être mon héritier* », passe à 16.



XVI



l-Souris tremblait. Presque tout lui faisait peur. Presque tout était plus grand qu'elle. Souris n'était pas seulement petite, elle se sentait aussi petite et insignifiante. Lion n'avait peur de rien. Il était puissant et féroce. Convaincu que rien ne pouvait lui faire du mal, il marchait avec plein d'arrogance. Ça l'amusa de voir que les autres animaux avaient peur de lui. Quel rôle veux-tu jouer ?

- Si tu veux être Souris, passe à 1.
- Si tu préfères Lion, passe à 11.

2-Tu rebrousses chemin en abandonnant Lion à son triste sort. Mais à peine as-tu fait quelques pas qu'un serpent surgit et t'avales tout rond. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

3-Tu avales Souris sur le champ et tu continues ta route. Quelques jours plus tard, pendant que tu parcoures fièrement ton territoire, tu remarques que plusieurs pièges ont été dressés par les chasseurs. «*Quels chasseurs stupides*», te dis-tu. «*Ils croient vraiment pouvoir m'attraper!*» Tu marches prudemment et tu évites tous les pièges; tous, c'est vrai, mais pas le filet accroché à un arbre. «*Arrrrr*», rugis-tu lorsque le filet tombe sur toi. Tu te débats pour te libérer mais quels que soient tes efforts, tu n'y arrives pas. Tu te dis alors «*ah si seulement je n'avais pas mangé Souris, j'aurais pu l'appeler à l'aide car avec sa petite taille elle aurait pu passer entre les cordes pour me libérer*». C'est ainsi que tu finis, capturé par les chasseurs. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

4- Tu as rendu Souris furieuse par ton arrogance. Elle fait demi-tour et t'abandonne à ton sort. C'est ainsi que tu finis, capturé par les chasseurs. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

5-Tu t'approches de Lion et tu lui dis, «*O votre Grandeur, je vais vous aider*». Mais Lion réplique, «*Je n'ai pas besoin d'une bonne blague maintenant, mais de puissance et de force*». Que décides-tu de faire à présent ?

- C'en est trop. L'orgueil de Lion te rend furieuse. Tu décides de l'abandonner à son sort, passe à 1.
- Malgré l'arrogance de Lion, tu ne te décourages pas dans ta volonté de l'aider car on n'abandonne jamais un ami, passe à 11.

6-Tu te mets donc au travail sur le champ. Grâce à ta petite taille tu réussis à passer par les trous du filet et, fil après fil, tu ronges les cordes jusqu'à faire un gros trou par lequel Lion peut se libérer. Ainsi Lion a appris une bonne leçon

grâce à toi. *«Je t'ai mal jugé ma petite amie»*, dit-il. *«Ton amitié s'est révélée être plus valable que toute ma puissance et ma force»*. Félicitations ! Tu as atteint une fin heureuse de l'histoire. Si tu veux recommencer en tant que Lion, passe à l.

7-Tu es Souris. Un jour où tu ramasses des graines à l'ombre d'un petit arbre, Lion, qui passait par là, t'attaque et te coince dans sa grosse patte. Tu trembles de tout ton corps. Que décides-tu de dire à Lion pour le convaincre de t'épargner ?

- *«Pardonnez votre Grandeur, ne me mangez pas. Je suis si petite que vous n'avez aucun intérêt à me prendre comme repas. Je ne vous rassasierai pas»*, passe à 1.
- *«Pardonnez votre Grandeur, ne me mangez pas. Si vous m'épargnez, je vous serai redevable et je pourrai vous être utile un de ces jours. Laissez-moi partir et je serai votre amie pour toujours»*, passe à 1.

8-*«Une amie ! A quoi me servirait ton amitié ? Néanmoins, tu as réussi à me faire rire. Ça fait du bien. Pour cette raison je te laisse partir cette fois»* dit Lion en riant. Quelques jours plus tard, pendant qu'il parcourt fièrement son territoire, Lion remarque que plusieurs pièges ont été dressés par les chasseurs. *«Quels chasseurs stupides»*, se dit-il. *«Ils croient vraiment pouvoir m'attraper»*. Il marche prudemment et évite tous les pièges; tous, c'est vrai, mais pas le filet accroché à un arbre. *«Arrrrr»*, rugit Lion lorsque le filet tombe sur lui. Il se débat pour se libérer mais quels que soient ses efforts, il n'y arrive pas. Toi, entendant tout ce bruit, tu sors pour voir ce qui se passe et tu constates que Lion est coincé dans le filet. Que décides-tu de faire ?

- Malgré ton manque de force physique, tu décides de tenter d'aider ton ami Lion à se libérer du filet, passe à 1.
- C'est bien fait pour Lion. Il s'est moqué de ta petitesse la dernière fois que vous vous êtes rencontrés. Tu l'abandonnes donc à son sort, passe à 1.

9-Souris se met donc au travail sur le champ. Grâce à sa petite taille elle réussit à passer par les trous du filet et, fil après fil, elle ronge les cordes jusqu'à faire un gros trou par lequel tu peux te libérer. Ainsi tu as appris une bonne leçon grâce à Souris. *«Je t'ai mal jugé ma petite amie»*, dis-tu. *«Ton amitié s'est révélée être plus valable que toute ma puissance et ma force»*. Félicitations ! Tu as atteint une fin heureuse de l'histoire. Si tu veux recommencer en tant que Souris, passe à l.

10-Tout amusé, tu laisses donc Souris s'en aller. Quelques jours plus tard, pendant que tu parcours fièrement ton territoire, tu remarques que plusieurs pièges ont

été dressés par les chasseurs. «Quels chasseurs stupides», te dis-tu. «Ils croient vraiment pouvoir m'attraper». Tu marches prudemment et tu évites tous les pièges; tous, c'est vrai, mais pas le filet accroché à un arbre. «Arrrrr», rugis-tu lorsque le filet tombe sur toi. Tu te débats pour te libérer mais quels que soient tes efforts, tu n'y arrives pas. Souris, entendant tout ce bruit, sorts pour voir ce qui se passe. Lorsqu'elle te voit dans le filet, elle approche et dit, «O votre Grandeur, je vais vous aider». Que réponds-tu ?

- «Je n'ai pas besoin d'une bonne blague maintenant, mais de puissance et de force ! Court plutôt chercher de l'aide auprès d'un animal plus fort que toi», passe à 4.
- «Merci de ton aide Souris. Tu ne peux pas savoir comme je suis soulagé que tu sois venue pour moi», passe à 5.

II-Tu es Lion. Un jour où tu te ballades dans la forêt, tu aperçois Souris entrain de ramasser des graines à l'ombre d'un petit arbre. Tu l'attaques et la coincés dans ta grosse patte. Souris tremble. «Pardon votre Grandeur, ne me mangez pas», dit-elle effrayée. «Pourquoi pas ?» Demandes-tu. «De toute façon tu n'es bonne qu'à ça». «Mais je suis si petite que vous n'avez aucun intérêt à me prendre pour votre repas», dit Souris. «Laissez-moi partir et je serai votre amie pour toujours», Que réponds-tu ?

- «Une amie ! A quoi me servirait l'amitié d'une créature aussi insignifiante que toi? Je suis le roi de la forêt. Je préfère te manger sur le champ», passe à 6.
- «Une amie ! A quoi me servirait ton amitié ? Néanmoins, tu as réussi à me faire rire. Ça fait du bien. Pour cette raison je te laisse partir cette fois», passe à 10.

12-Tes paroles ne réussissent pas à convaincre Lion. «Dans ce cas, tu serviras simplement d'apéritif avant ma prochaine proie», dit-il. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.





XVII

1- Grand-père était devenu vieux. Ses mains tremblaient, il voyait mal et son ouïe n'était plus très bonne. Il avait perdu plusieurs dents et se plaignait constamment de douleurs. En fait, il était tellement affaibli qu'il avait des difficultés à se nourrir tout seul. Au cours des repas, il toussait, respirait bruyamment, laissait tomber sa nourriture et renversait sa soupe. L'état de santé de grand-père s'aggravait de plus en plus. Un soir, pendant le souper, alors qu'il mange avec son fils, sa belle-fille et son petit-fils, grand-père laisse tomber son bol de soupe et le casse. Tu es le fils de grand-père. Tu es énervé et bouleversé par cet événement. «*Quel genre d'exemple donnes-tu à ton petit-fils ?*», demandes-tu à grand-père. «*Comment pouvons-nous lui apprendre à se tenir correctement à table avec un exemple pareil devant lui ?*». Que décides-tu ?

- Désormais grand-père mangera tout seul dans sa chambre, passe à 1.
- Grand-père va vous quitter pour aller vivre chez un autre membre de la famille, passe à 2.
- Désormais grand-père mangera assis au sol pour éviter tout risque qu'il fasse tomber quelque chose, passe à 4.

2- Ta décision met fin à l'histoire, recommence à 1.

3- Tu dis à grand-père que dorénavant, il ne mangera plus avec vous, mais tout seul dans sa chambre. Quelques jours plus tard, tu trouves ton fils entrain de sculpter une pièce dans un morceau de bois. Que lui dis-tu ?

- «*Arrête de t'amuser et va étudier*», passe à 1.
- «*On peut savoir ce que tu fabriques ?*», passe à 1.
- «*Arrête tout de suite de sculpter et ne recommence plus jamais*», passe à 2.

4- Ta décision met fin à l'histoire, recommence à 1.

5- Dans ce cas l'histoire est terminée, recommence à 1.

6- «*Je sculpte un bol en bois papa*», répond-il, «*comme ça lorsque tu deviendras vieux, tu ne pourras pas le casser et tu n'auras pas à manger tout seul dans ta chambre comme Grand-père*». En écoutant cette réponse, tu te sens honteux. Tu réalises que ton fils n'avait pas besoin d'une leçon de bonnes manières à table mais bien d'un exemple d'aimante bonté envers son grand-père. C'est ainsi grand-père revint manger à table avec vous et la famille apprit à nouveau à prendre des repas joyeux ensemble quels que soient les désagréments qui pouvaient survenir. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

XVIII



1-Tu es un petit singe fuyant une bande d'enfants d'un village déterminés à t'attraper. Tout paniqué, tu sautes d'arbres en arbres. Lorsque tu es enfin certain de les avoir semés, tu te calmes, tu t'assois sur une branche et tu regardes paresseusement autour de toi. Ah comme tu es heureux d'être libre ! Tes yeux tombent sur un écureuil occupé à rassembler des noix. Il prend quelques noix, entre dans le creux d'un arbre par un trou, jette son chargement, sort et court en rassembler d'autres. L'huile des noix dégage une délicieuse odeur qui excite ton appétit. «*Voilà de la nourriture facile à obtenir*», penses-tu. Que décides-tu ?

- Ta fuite t'a fait perdre beaucoup de forces et tu meurs de faim. Tu cours chercher les noix avant de t'évanouir, passe à 2.
- Tu sens que tu vas bientôt t'évanouir si tu ne manges rien, mais tu décides quand même de continuer de fuir, passe à 2.

2-Tu t'approches alors pour examiner tout ça. Malheureusement, le trou est trop petit pour que tu puisses entrer. Tu y plonges donc ta main. Tu vas de plus en plus bas et, à ton grand plaisir, ta main touche finalement les noix. Tu en saisis quelques-unes rapidement et tu essayes de les sortir. Mais, à présent, ton poing fermé sur les noix est trop gros pour pouvoir sortir du trou. Mais si tu ouvres ta main, tu perds les noix. Que décides-tu ?

- Tu continueras de forcer coûte que coûte, jusqu'à ce que ton poing finisse par sortir du trou car tu dois absolument manger ces noix, passe à 4.
- Tu préfères abandonner. Tu ouvres la main, laisses tomber les noix et continues ta route, passe à 2.

3-Tu continues de fuir en sautant de branche en branche. Un peu plus loin, tu tombes sur un palmier plein de noix que tu dégustes savoureusement avant de continuer ta route. Au final tu es rassasié et tu as échappé aux enfants. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire. Pour savoir ce qui se serait passé si tu n'avais pas fait preuve de détachement passe à 2.

4-Tu continues donc d'essayer d'enlever les noix. Mais il n'y a aucun moyen par lequel ton poing plein de noix peut sortir du trou. Tu restes donc là, ne voulant pas abandonner les noix, même pas lorsque tu entends de nouveau les voix des enfants. Et comme par hasard, l'un d'eux te remarque. Tu vois les enfants courir vers toi mais tu ne veux toujours pas laisser tomber les noix. C'est ainsi que tu

finis, vendu à un zoo et passant le reste de ta vie en cage. Désolé mais c'est la fin de l'histoire, recommence à l.

‡Tu sautes sur la prochaine branche et continues de fuir. Un peu plus loin, tu tombes sur un palmier plein de noix que tu dégustes savoureusement avant de poursuivre. Au final tu es rassasié et tu as échappé aux enfants. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire. Pour savoir ce qui se serait passé si tu n'avais pas fait preuve de détachement passe à 4.

XIX



‡ Tu es une enseignante. Cela te fait de la peine de constater qu'il y a beaucoup de rancœur entre tes élèves. Ils se chamaillent et se disputent pour la moindre chose, même la plus insignifiante. Ils blessent régulièrement les autres dans leurs sentiments. Ensuite, plutôt que de pardonner et d'oublier, ils gardent de la rancune pendant des jours, voire des semaines. Que penses-tu faire ?

- Essayer de trouver un moyen de faire changer les choses, passe à ‡.
- Laisser faire sans stresser. De toute façon ce sont eux qui souffrent et pas toi, passe à ‡.

‡ Un matin, tu donnes à chacun des élèves un sac vide. En face de la salle se trouve un panier rempli de patates en très grand nombre. «*Les amis, pour chaque personne qui vous fera du mal, mettez une patate dans votre sac*», dis-tu. Les élèves doivent garder leur sac avec eux pendant un mois. Tu leur dis encore : «*A la fin du mois, nous allons comparer les sacs*». Les élèves pensent que c'est une bonne idée. Mais tu expliques une chose de plus : «*si vous pardonnez à quelqu'un ce qu'il ou elle a fait, enlevez une patate et jetez là*». Lentement, les sacs commencent à se remplir et à la fin de la première semaine, quelques élèves se plaignent du fait qu'ils devenaient trop lourds à porter. Mais ceci ne les empêche pas d'ajouter des patates à leurs sacs, déterminés qu'ils sont à montrer combien ils ont été blessés par les autres. A la troisième semaine, certaines patates pourrissent et produisent une odeur nauséabonde. Mais ceci ne dissuade toujours pas les élèves d'ajouter d'autres patates. Mais un élève intelligent réussit à résoudre le problème.

- Si toi aussi tu as compris comment résoudre le problème, passe à ‡.
- Si tu n'as pas compris comment résoudre le problème et tu veux savoir ce qu'a fait ce garçon, passe à ‡.
- Si ça ne t'intéresse pas de savoir comment le problème peut être résolu, passe à ‡.

‡ Dans ce cas c'est la fin de l'histoire, recommence à 1.

‡ Effectivement, si un élève pardonne toutes les fautes de ses camarades, il peut jeter toutes les patates de son sac. Mais as-tu compris ce qui peut pousser un élève à pardonner toutes les fautes de ses camarades ?

- Si oui, passe à ‡.
- Si non, passe à ‡.

‡ Le garçon pensa à son sac de patates. Il pensa à ses camarades. Au lieu de penser à leurs fautes, il se rappela les moments où ils avaient été de bons amis avec lui. Plus il pensait à ça, plus il réalisait combien il était facile de se débarrasser des patates. Et donc en un seul acte de pardon, il a jeté le sac entier. Le jour suivant, les élèves avaient tous compris le message de l'enseignante. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.

‡ Bien joué. Au lieu de penser à leurs fautes, il doit se rappeler les moments où ses camarades avaient été gentils avec lui. Ainsi il devient plus facile de leur pardonner. Félicitations ! Tu as atteint la fin heureuse de l'histoire.



XX

! On dit souvent que dans une communauté ou un groupe, l'absence d'une personne ne change rien car les choses se feront toujours même sans lui ou elle.

- o Si tu approuves cela, passe à !.
- o Si tu n'approuves pas cela, passe à !.

! Bixn qux ma machinx à écrivx soit un vixux modèlx, xllx marchx très bixn à l'xxcxption d'unx touchx. J'aurai souhaité qu'xllx marchx parfaitmxnt. C'xst vrai qu'il y a quarantx-unx autrxs touchxs qui fonctionnxt bixn, mais unx sxulx touchx qui nx marchx pas ça fait toutx la différxncx.

Il mx sxmblx qu'unx communauté n'xst pas différxntx dx ma machinx à écrivx. N'importx lxquxl d'xntrx nous pxut dirx : *«jx nx suis qu'unx sxulx pxrsonnx. Cx qux jx fais nx construira ou nx détruira pas la communauté»*. C'xst vrai. Mais tout lx mondx fait la différxncx. Unx communauté a bxsoin dx la participation activx dx tous sxs mxmbrxs.

Donc la prochainx fois qux vous pxnsxrxz qux vos xfforts nx comptxnt pas, pxnsxz à ma machinx à écrivx xt ditxs-vous : *«bixn qu'il y ait bxaucoup dx gxns dans la communauté xt qux lxs chosxs sx fxront mêmx sans moi, jx dois jouer mon rôlx. Jx nx sxrai pas unx touchx casséx»*.

Maintenant, passe à !.

! Bien que ma machine à écrire soit un vieux modèle, elle marche très bien à l'exception d'une touche. J'aurai souhaité qu'elle marche parfaitement. C'est vrai qu'il y a quarante-une autres touches qui fonctionnent bien, mais une seule touche qui ne marche pas ça fait toute la différence.

Il me semble qu'une communauté n'est pas différente de ma machine à écrire. N'importe lequel d'entre nous peut dire : *«je ne suis qu'une seule personne. Ce que je fais ne construira ou ne détruira pas la communauté»*. C'est vrai. Mais tout le monde fait la différence. Une communauté a besoin de la participation active de tous ses membres.

Donc la prochaine fois que vous penserez que vos efforts ne comptent pas, pensez à ma machine à écrire et dites-vous, *«bien qu'il y ait beaucoup de gens dans la communauté et que les choses se feront même sans moi, je dois jouer mon rôle. Je ne serai pas une touche cassée»*.

Félicitations !, passe à ! pour voir le contre-exemple.