

## Le conducteur de train, première version

1. C'est l'histoire de Maped. Il adore les trains, c'est pour cela qu'un jour, il devient conducteur de train. D'abord il est fou de joie mais peu à peu il se met à détester les trains : les mauvaises odeurs, les bébés qui pleurent et toujours le même paysage : la fumée noire des usines, les arbres tordus, les murs gris et l'eau verte, le grutier qui ne parle jamais, les aboiements insupportables des chiens.

Tout cela le rend triste.

Inutile de dire qu'il ramène une paye de presque rien !

Au travail, personne ne peut voir ses beaux cheveux bruns et ses yeux bleus.

- J'aurais dû écouter mes parents et tous ceux qui me disaient de ne pas faire ce métier, se lamente-il. Tous les soirs, à 22h, il rentre épuisé et sa femme le reconforte.

Un jour, un passager étrange s'installe dans son train.

1.1. Il a un sourire mystérieux qui laisse voir des dents jaunâtres. Habillé de noir, son regard est sinistre. Maped comprend qu'il a déjà vu ce visage aux informations télévisées : c'est un tueur d'enfants le plus recherché de Paris. Soudain, le tueur se lève et s'approche de la cabine de Maped :

« Tourne à gauche au prochain aiguillage, ensuite tourne à droite au prochain feu, ordonne-t-il en le menaçant avec un couteau.

1.1.1. Soudain, Maped appuie sur le bouton STOP. Le wagon freine brutalement et le tueur tombe au sol.

1.1.1.1. Maped ramasse le couteau du tueur et lui ordonne de ne plus bouger s'il tient à la vie. Mais le tueur réussit à faire un croche-pied à Maped et à récupérer son couteau. Il tue le conducteur de train.

### Variante

1.1.2. Tout à coup, un homme assez connu, Nicolas, grand avec des yeux bleus réagit.

1.1.2.1 Il appelle directement la police qui se met en route. La police interpelle le tueur. Maped décide de prendre sa retraite.

## Le conducteur de train, deuxième version

1. Dans le train noir, Xavier conduit sur un siège rose. Il n'aime pas du tout, en plus le siège est dur et il n'y a pas de WC dans le train. Il hait le travail, il est ronchon. Sa femme Chantal Dubois passe sa journée à la fenêtre, à attendre le train pour voir son mari. Tous les jours à 13h30 pile, le conducteur de train passe devant chez lui et voit sa femme. Il n'y a que cela qu'il aime dans son travail ! Alors il oublie que cela sent mauvais et il conduit comme s'il était avec elle. C'est la seule personne qui lui remonte le moral. Il aime beaucoup sa femme. Quand sa femme disparaît, la puanteur revient, la dureté du siège, le bruit des passagers mais le pire c'est quand il va contrôler les billets de train. Là, les passagers se moquent de lui car il a des cheveux roux et des taches de rousseur. Il a choisi ce métier car malgré tout il aime un peu voyager, voir les arbres, les péniches, les gens, la neige. Un jour, en rentrant chez lui après son travail, il trouve sur le quai une petite fille.

1.1. « Salut petite, comment tu t'appelles ?

- Je m'appelle Mana.

- Tu veux que je te ramène chez toi ?

- Non, pas envie... mes parents sont méchants avec moi .

- Tu veux venir chez moi ?

- Oui »

Arrivés à la maison...

1.1.1. Chantal était toute excitée d'avoir une petite fille à ses côtés. Mais son enchantement ne dura pas. Un coup de sonnette retentit. Malheur ! c'était les parents de Mana...

1.1.1.1. Vite, va te cacher Mana !

Les nouveaux parents de Mana étaient inquiets. Quand Xavier ouvre la porte, les parents de Mana lui demande s'il a vu leur fille. Xavier dit qu'elle est à bord de son train à destination de Londres. Les parents de Mana se rendent à Londres et décident de vivre là-bas. Xavier est heureux d'avoir une fille. Pour lui, avoir un enfant est la meilleure chose au monde.

Variante

1.1.1.2 Xavier va ouvrir. La mère de Mana lui demande s'il n'a pas vu une petite fille aux yeux bleus et aux cheveux blonds.

- Oui, répond Xavier, elle m'a dit que vous l'avez abandonnée !

- Ce n'est pas vrai ! S'exclame la mère de Mana.

Variante

1.2. « Salut tu t'appelles comment ?

- Je m'appelle Kassya.

- Mais tu es toute seule, tu as mangé aujourd'hui ?

- Non

- Viens on va au restaurant.

- Merci !

En chemin, ils rencontrent un chien ...

1.2.1. Le chien était maigre, il les suivit. Au restaurant, Kassya a pitié du chien et lui donne une partie de son repas.

Le conducteur de train, troisième version

1. Alice Yamanaka conduit le train de 6h du matin. Le train longe la Seine gelée par le froid de l'hiver, il y a un brouillard intense. Du pont, elle voit la fumée des usines ; ça l'énerve de voir des péniches et une grue inactives. Elle se dit aussi qu'elle pourrait être mieux payée. Mais elle continue à sourire grâce à son lapin Ino dont elle a trouvé le nom en feuilletant un manga à la bibliothèque. Son nom à elle et celui de sa meilleure amie ont aussi été choisis par leurs parents qui étaient fous de mangas.

Un soir, en rentrant chez elle, Alice aperçoit Lilia Uchiwa, sa meilleure amie depuis l'école maternelle. Alice invite Lilia au restaurant.

1.1 Elles discutèrent de leur travail. À un moment, Lilia dit à Alice : « il faut absolument que tu rencontres un homme, aussi je t'offre un voyage à Rome et je t'accompagne ! » Alice, surprise, accepte immédiatement.

Variante

1.2 Une fois au restaurant, Lilia et Alice sont contentes de se retrouver. Elles s'installent à une charmante table. Puis elles commencent à manger et se mettent à discuter. Lilia raconte à Alice qu'elle a rencontré un jeune homme qui lui plaît et qu'elle est tombée sous son charme.

1.2.1- Il s'appelle comment ? Il a quel âge ? S'exclame Alice, surprise.

- Il s'appelle Macron et il a 20 ans.

Soudain le serveur arrive et fait tomber le plateau sur les genoux d'Alice.

Il les a entendu parler et dit :

- Macron ? Mais je le connais ! Suivez-moi, je vais vous le montrer....

Le batelier, première version.

1. Karl est batelier, il a un chat qui s'appelle Pizza. Pizza a l'habitude de réveiller Karl à quatre heures du matin pour charger la péniche. Karl habite dans sa péniche depuis trois ans. Il aime particulièrement regarder la Seine. Sa péniche est très grande et très luxueuse, un grand canapé sept places pour recevoir sa famille, une grande cuisine équipée, trois chambres, deux salles de bain avec baignoire. Ce matin d'hiver, Pizza réveille Karl :

-Miaou Karl, on est en retard !

-Quoi, il est 5 heures !

Il enfle son pantalon, son pull marin rayé et son bonnet marin.

-Vite partons pour l'Espagne !

-Attends ! crie une voie inconnue. Je m'appelle Bob, tu as oublié une caisse !

-Mets-la à l'arrière de la péniche et monte, je t'emmène avec moi.

-Génial !

1.1 En discutant, ils se découvrent deux passions communes : les pizzas et les chats. Le lendemain, Bob tombe malade.

1.1.1 « Bob, ça va ? questionna Karl.

- Non pas très bien, j'ai mal à la tête et au ventre.

- Pizza essaye de le soigner, demande Karl.

- Il me faut une algue qui se trouve dans la Seine, répond le chat.

Karl enfle sa combinaison et plonge.

1.1.1.1 Il voit l'algue à 110 mètres de profondeur. Il en coupe un morceau et le ramène à Pizza. Celui-ci guérit Bob qui le remercie aussitôt. Bob et Karl deviennent les meilleurs amis pour la vie et partent en Espagne.

Le batelier, deuxième version

1. Il est cinq heures, Mike se lève et jette un œil au hublot, il voit le pont de Grenelle, de la fumée au loin, et l'eau de la Seine. Il est très beau et musclé, cheveux blonds, yeux bleus, il a une péniche bleue, il transporte des citernes de pétrole. Il va partir pour l'Espagne pour une livraison. Il transporte 1 000 tonnes de litres, il a très peur.

1.1 En arrivant en Espagne, le pétrole est mis dans un camion. Mike se met au volant, livre le pétrole et reprend la route pour rejoindre son bateau. Sur le chemin, il rencontre un garçon.

1.1.1 - Bonjour petit

- Bonjour, dit le garçon timidement, je me suis perdu.

- Tu habites où ? demande Mike.

- J'habite dans une grande maison verte et marron, au sud de Barcelone.

- D'accord, je vais te ramener chez toi, monte !

Et le garçon monta.

1.1.1.1 Arrivé chez le garçon, les parents ouvrent la porte et sautent de joie.

-Merci, merci infiniment !, remercie la mère.

- Que voulez-vous en récompense ? demande le père.

-C'est rien, dit Mike, je n'ai besoin de rien !

Variante

1.1.1.2 Mike se dit : -Tiens c'est bizarre, comment cet enfant est-il arrivé au Real Madrid à pied ? Le garçon explique qu'il est venu en vacance avec ses parents et qu'ils l'ont oublié !

Variante

1.2. Mike est célibataire, il n'a personne pour le réconforter sauf son chat. Pendant qu'il prépare ses affaires pour le départ, il se dit qu'en Espagne, il va découvrir une culture et des nouveaux plats. Pendant le voyage, il est tout excité. Quand il arrive, il décharge sa cargaison et voit une femme dont il tombe immédiatement amoureux.

1.2.1 Il la voit chaque jour et n'arrive pas à lui parler. Il se dit qu'il doit tenter sa chance. Le lendemain, il lui propose un rendez-vous.

1.2.1.1 Elle accepte. Le lendemain, elle arrive avec une magnifique robe rouge. Elle s'assoit et dit : « Je m'appelle Carine et je fais de la GRS, et toi ? - Moi c'est Mike.

Mike la demande en mariage. Carine accepte mais elle a une compétition de GRS dans une semaine aux USA. Mike dit :

« ce n'est pas grave, on se mariera aux USA ! »

Ils partent et se marient.

Le batelier, troisième version.

1. Jack est batelier. Il habite dans une péniche au bord de la Seine depuis trois ans. Comme tous les matins, Jack se lève à cinq heures du matin, il sent l'odeur des bons croissants chauds qui sortent du four. Il s'habille. Son travail est de faire visiter Paris aux touristes. Ce jour-là, il prend un café et un homme lui demande où est la tour Eiffel. Jack lui demande son prénom et il lui répond Charles. Sur la route, les deux hommes font connaissance. Jack lui montre la Seine, le pont et la fameuse île. Les touristes le remercient.

1.1. Jack et Charles boivent un café en terrasse et Charles parle de sa famille qui habite à Londres.

1.1.1. Charles doit repartir le lendemain mais le lendemain matin, il apprend que son vol pour Londres est annulé. Jack réfléchit et annonce à Charles qu'il le ramène à Londres avec sa péniche.

1.1.1.1. Ils passent deux jours entiers dans la péniche. A Londres, ils vont voir la famille de Jack. Jack décide d'habiter avec Charles à Londres.

Variante

1.2. En parlant avec Charles, Jack fait couler le bateau.

1.2.1. Charles réussit à sauver la péniche. Jack, choqué, lui demande comment il a réussi. Charles explique qu'il a été marin et que son bateau a coulé. Depuis il s'est promis de ne jamais revivre cela.

1.2.1.1. En inspectant le bateau, les deux hommes découvrent que la péniche a été piégée. Pour se remettre de ses émotions, Jack rentre chez lui. Au moment d'arriver, il découvre un homme bizarre qui s'enfuit à son arrivée.

Le grutier, première version.

1. C'est l'histoire de Nathan, un grand, mince aux cheveux longs et aux yeux bleus, à l'esprit compétitif et joyeux. Il est grutier et habite dans une guérite, il dort dans la guérite car il n'a pas de logement. Tous les matins, il se réveille à cause des bruits du train, des personnes qui crient, des bébés qui crient et aussi des canards dans la Seine, les odeurs sont désagréables, les odeurs du moteur du train, et l'odeur de la Seine. Il regarde par la fenêtre à gauche, à droite et il voit son ami Victor sur le pont en train de danser.

1.1. Nathan cria :

-Victor ! Victor ! Qu'est-ce que tu fais en train de danser ?

- Je danse la danse de la pluie.

- Pourquoi ?

- Pour qu'il pleuve parce qu'il n'a pas plu depuis trois mois !

- Ok alors je la danse avec toi.

- D'accord !

Et soudain...

1.1.1. Un éclair frappe les deux amis qui sont conduits à l'hôpital. L'électricité est maintenant en eux. Ils ont développé un pouvoir et n'ont plus besoin d'électricité.

1.1.1.1. Le lendemain, les garçons assurent les médecins qu'ils vont bien et qu'ils sont guéris. Ils sortent de l'hôpital.

Variante.

1.1.1.2. Un garçon, nommé Bernard, pénètre dans l'hôpital et veut frapper Victor. Il est électrocuté. « Mais c'est Bernard ! s'écrie Nathan. Victor qu'est-ce que tu as fait !!

-Je voulais juste tester mon nouveau pouvoir et c'est lui qui a essayé de me frapper !

- Mais non, il ne voulait pas te frapper, il voulait juste jouer les super héros, dit Nathan.

- Et si on devenait tous les trois des super héros ? propose Victor.

Bernard se relève et dit :

- Je pourrais fabriquer vos costumes.

- Génial, crie Nathan.

Variante

1.2. Victor voit Nathan mais l'ignore car celui-ci l'a trahi. Nathan a faim, il doit aller chercher du pain. Il lui faut un plan.

1.2.1. Il vole le pain car il est pauvre et n'a pas d'argent. Il est en train de manger le pain près de sa grue quand il voit un individu caché sous une capuche....

1.2.1.1. Cet individu fait tomber un jeu, c'est un « escape game ». Nathan disparaît dans la console. L'individu appuie sur Angleterre puis sur START.

Variante

1.2.1.2. L'individu dit : « je vois que tu es pauvre, rejoins- moi pour un braquage et tu verras ta vie changer !

- Ok, dit Nathan. »

Deux jours plus tard, Nathan se retrouve condamné à 15 ans de prison ferme.

Variante

1.3. - Pourquoi tu danses comme ça ? demande Nathan

- Parce que je suis content, répond Victor.

1.3.1 Soudain une voiture freine et un danseur professionnel en sort.

-Que tu danses bien ! lui dit-il. Nous cherchons justement un nouveau danseur pour notre spectacle, Si ça t'intéresse, rendez-vous demain au parc pour un entraînement.

Victor hurle de joie et se remet à danser...

1.3.1.1. Le lendemain, Victor et Nathan se rendent au parc pour retrouver les danseurs professionnels.

- Bravo ! Bravo ! Tu participeras à notre spectacle !

Victor saute de joie. Il repart avec le sourire jusqu'aux oreilles et ses yeux pétillent.

Le grutier, deuxième version

1. Dans la ville de Paris, il y a un grutier et un chien. Le grutier s'appelle Bob. Bob est grand, barbu et musclé. Il fait la sieste car il est fatigué à cause de son travail. Bob est assis sur son siège confortable et regarde le paysage, sous sa couverture épaisse avec son café bien chaud : il entend les bruits des vaguelettes et du vent, c'est très agréable. C'est une grue de luxe, automatique, de couleur grise et les fenêtres en double vitrage.

1.1. Un jour, sa grue pète les plombs et prend tout et n'importe quoi. Elle blesse et tue des personnes. Bob saute pour essayer d'arrêter la grue. Il appuie sur STOP et retourne faire la sieste.

1.1.1. Soudain, il entend des cris de femme : « Au voleur ! Au voleur ! »

Bob court pour voir ce qui se passait mais il ne voit personne.

Soudain, à nouveau les mêmes cris !

1.1.1.1. C'était une femme qu'on essayait de kidnapper. Il la sauve, en tombe amoureux, et ils décident de partir vivre à Londres.

L'habitant de l'immeuble, première version

1. - Liam, dépêche-toi d'aller à l'école, tu es en retard ! Mais que regardes-tu par la fenêtre ?

Liam a 11 ans, comme tous les jours, il regarde le pêcheur assis entre les péniches. Tout est calme. Le train de 7h00 qui amène les ouvriers de l'usine vient de passer. Pour mieux voir, Liam ouvre grand la fenêtre. Il se penche encore un peu pour voir aussi ce qui se passe en bas de son immeuble.

Sa maman l'appelle mais tout à coup... il glisse et tombe. Heureusement le voisin juste en dessous le rattrape au bon moment...

1.1. Liam se remet de ses émotions. Il ne connaît pas l'homme qui lui a sauvé la vie. Sa mère vient le chercher et remercie l'homme. Liam fait sa petite enquête et découvre que son voisin est un tueur en série et qu'il vient d'Amérique où il avait commis beaucoup de meurtres. Il décide d'appeler son père qui est policier et de lui en parler.

1.1.1. Le père l'arrête et le met en garde à vue. Les policiers découvrent ses meurtres. Le tueur crie : « je n'irai pas en prison ! » Il sort une arme et tue les deux policiers.

1.1.1.1. Liam se réveille. Tout cela n'est qu'un mauvais rêve.

L'habitant de l'immeuble, deuxième version

1. Colas a un lit du Moyen-âge, un frigo toujours rempli, une télé noire et blanche dans sa chambre et une merveilleuse table pour manger. Le papier peint est rose, et il a un four électrique, une console, un téléphone fixe de haute qualité et un micro onde. Il est très gentil et il n'y a jamais de bazar chez lui. De chez lui, il voit très bien la Seine, les gens qui passent, le train de Maped et la fumée qui sort des usines. Il sent à la fois l'odeur des croissants de la boulangerie et l'odeur irrespirable des usines.

Le bruit des péniches qui partent l'assourdit.

1.1. Il part jouer à sa console, va dans sa chambre, allume sa console.

Et tout à coup un bug, la télé devient toute noire et commence à trembler. Et là il se fait aspirer par la télé et se retrouve dans le jeu.

1.1.1. Dans le jeu, il découvre un univers de rêve, il devient un personnage musclé et beau, il découvre aussi les compagnons avec lesquels il va combattre le mal.

1.1.1.1. Le jeu commence et ils se battent contre un monstre. Grâce à leur imagination, ils gagnent des armes et terminent le jeu. Colas retourne à la vraie vie. Il se jure de ne plus jamais jouer à la console.

Variante

1.1.2. Arrivé dans le jeu, Colas aperçoit un monstre derrière lui. Il panique et se met à courir mais malheureusement le monstre l'attrape.

1.1.2.1. Le monstre l'engloutit. Colas sursaute et se réveille. Il est rassuré : cette histoire n'est qu'un rêve. Colas se dit qu'il devrait moins jouer aux jeux vidéo.

Variante

1.2. À 23h, il va dormir, il rêve qu'il vole au dessus de la Seine. C'est super cool ! Puis il s'arrête à une hauteur de 367mètres. Le paysage est magnifique. Tout à coup un ange apparaît et lui dit :

- ce n'est pas un rêve, suis-moi au ciel !

1.2.1. Colas suit l'ange. Arrivé au paradis, Colas est surpris de voir une ville blanche dans laquelle tout le monde porte un drap blanc.

1.2.1.1. Il reste deux jours au paradis et retourne sur terre et pense que tout cela était un rêve : le plus beau rêve de sa vie.

Variante

1.2.2. L'ange lui dit : « C'est quoi ton rêve ?

- c'est de voler, » lui répond Colas. L'ange lui donne ce pouvoir et quand Colas se réveille.

1.2.2.1. Il se met debout et s'envole dans les airs. Il sort par la fenêtre et voit un autre garçon voler.

Le promeneur, première version

1. Sept heures du matin, Georges Legrand enfile sa chemise, son pantalon et finit par son bonnet et son gros manteau de laine. Il s'apprête à promener son chien, un caniche de couleur blanche. Il prend son petit déjeuner, un croissant et un verre de lait puis il sort. Au bas de l'appartement, l'odeur de la fumée du train l'écœure. La Seine est gelée et le froid vif lui monte aux joues qui deviennent rouges. Il passe par le pont, longe le quai en faisant attention de ne pas foncer dans la grue puis il arrive au parc. Étonnement ! Là-bas, il rencontre Marie qui est une de ses anciennes camarades de fac. Ils discutent pendant une bonne heure et lui ne voit pas le temps passer. Il regarde sa montre qui affiche 10h30, alors il décide de rentrer chez lui. C'est alors qu'il se rend compte que son chien a disparu....

1.1. 12h30 : Georges Legrand regarde dehors pour voir s'il y a son chien. Son voisin s'appelle Max. Georges va chez Max pour lui demander s'il a vu son chien.

1.1.1. Soudain, il voit un chien volant ! C'était son chien qui volait ! Georges sort à toute vitesse et suit son chien. Il arrive dans un endroit sombre...

1.1.1.1. Georges s'arrête et dit à son chien : « Viens ici mon chien ! Et le chien obéit. Ils rentrent chez eux et le chien ne vola plus jamais.

Variante.

1.1.2. Max lui dit qu'il a entendu des aboiements en direction du parc. Marc y va et voit son chien dans une péniche. Il saute à l'intérieur et la péniche s'éloigne. Ils partent pour Londres.

Variante.

1.1.3. « Non, désolé, je ne l'ai pas vu. »

Et soudain, Georges a une crise cardiaque.

« Ahhh !! » crie le voisin. « Appelez une ambulance !!!! »

Variante

1.2. Georges regarde dehors avec des jumelles et il voit Marie en train de nourrir son chien! Georges court et invite Marie pour le repas. Ils mangent des spaghettis. Le lendemain, Marie ramène sa chienne. Marie vient chez Georges tous les jours jusqu'à la fin de la vie des chiens.

1.2.1. A la mort des chiens, Georges n'a plus revu Marie.

1.2.1.1. Un jour, Georges va au supermarché et croise Marie. Il lui dit :

« Pourquoi tu ne viens plus chez moi ?

- Car nos chiens sont morts et c'est triste mais ne t'inquiète pas, je reviendrai quand j'aurai trouvé un autre chien. »

Deux mois plus tard, Marie trouve un chien et vient chaque jour chez Georges.

Variante.

1.3. Il cherche son caniche blanc.

- Neige ! Neige ! Où es-tu ?

Il entend un bruit de chien.

-Wouaf ! Wouaf !

- Mais c'est le chien du voisin.

Alors il demande à toutes les personnes de la ville. Mais rien ! Triste il rentre chez lui et dit :

- Demain si je ne le retrouve pas, je mettrai des affiches pour expliquer ce qui arrive.

- Le lendemain il sort de chez lui et voit des traces de pattes ; il les suit et découvre Neige en train de manger une saucisse.

- Sale petit coquin ! Allez viens on rentre à la maison !

- Wouaf !

Mais de retour chez lui, une mauvaise surprise les attend ...

Le promeneur, deuxième version

1. Arthur a 19 ans. Il aime les cow-boys et porte toujours un chapeau noir.

Tous les matins, Arthur se lève puis prend son petit déjeuner composé de tartines au chocolat. Et comme tous les matins, il va rejoindre ses amis au café. Il traverse le pont de la Seine, passe par le quai. Là, les péniches dorment comme de grosses baleines. En face, il aperçoit le pêcheur qu'il voit tous les jours par tous les temps, chapeau bleu, salopette bleue, pipe aux lèvres. Aujourd'hui, il décide d'aller lui parler car il a toujours voulu apprendre à pêcher. Mais au moment où il s'apprête à parler au pêcheur, un cycliste freine devant lui ...

1.1. Il lui saute dessus et lui vole son sac à dos. Arthur arrête aussitôt une voiture pour pouvoir suivre son voleur. La femme est surprise mais accepte. Arthur récupère son sac. La conductrice est chauffeur de taxi, elle propose à Arthur de l'emmener dans un lieu sûr où il pourra habiter tranquillement.

1.1.1. Elle l'emmène en Angleterre. Dans sa famille adoptive qui parle anglais. Mais Arthur ne parle pas anglais...

1.1.1.1. Arthur est perturbé de ne pas parler la langue. Le lendemain, il va à l'école pour l'apprendre. Les professeurs l'interrogent et il répond « Hello my name is Arthur, I am 19 years old ».

## Variante

1.1.2. Arthur trouve qu'elle est étrange mais il rentre dans le taxi. En route, il lui pose des questions mais elle reste silencieuse. Elle s'arrête dans un « cul de sac », sort de la voiture et tout à coup : « BAM ! »

1.1.2.1. Dès qu'Arthur sort de la voiture, « BAM !! » Encore des coups de feu ! Arthur remonte dans le taxi.

## Variante

1.2. « Bonjour, vous avez l'heure s'il vous plaît ? »

Arthur sort son téléphone et poursuit son chemin. Deux secondes après, un camion surgit à vive allure et renverse Arthur et le cycliste.

Le chauffard continue sa route vers le centre de Paris sans s'occuper des blessés et se gare devant chez sa mère, dans le 13ème arrondissement.

1.2.1. Il va goûter chez sa mère. Sa mère lui demande d'aller acheter de l'eau. - Non je ne veux pas ! répond-il.

La mère s'énerve donc il sort et en sortant rencontre une dame.

L'ouvrier, première version

1. Mehdi et Alexandra sont en couple, ils viennent d'arriver à Paris pour travailler comme ouvriers dans une usine de consoles. Tous les matins, ils vont à pied : le froid est piquant, le ciel est gris et nuageux. Il n'y a pas de vent et ça empeste les odeurs des usines et des voitures. C'est l'hiver et la neige blanchit les toits.

1.1. Ce matin-là, Alexandra dit : « Mehdi, t'aimes Londres ? »

- Euhhh oui.

- Je dois aller voir ma sœur à Londres, elle est malade. »

Ils prennent leur billet d'avion.

1.1.1. Ils sont dans l'avion. Après 50 min. de vol, le pilote s'endort et l'avion pique sur une île. Le couple met son parachute et saute.

1.1.1.1. Seul l'homme survit. Mais il tombe dans un bain d'acide et développe le pouvoir de guérir de toutes ses blessures.

Variante

1.2. Ce matin-là, Alexandra reçoit un coup de fil de son patron qui lui dit :

- Vous m'avez dit que depuis toute petite, votre rêve était de partir en Angleterre... J'ai un billet pour vous !

1.2.1. Alexandra est très surprise et très contente, elle le remercie mille fois. Mehdi et Alexandra prennent l'avion. En Angleterre, Alexandra accouche de deux jumeaux qu'ils appellent Tracy et Bryan. Ils décident de rester quelque temps en Angleterre.

1.2.1.1. De retour en France, ils vivent tranquillement. Tracy et Bryan sont heureux car leur mère va avoir à nouveau deux jumeaux. A leur naissance, ils vivent heureux tous les six.

L'ouvrier, deuxième version.

1. Marc a 38 ans, très travailleur et seul. Il porte des lunettes noires. Marc se rend comme tous les jours à son travail, de 7h à 12h. Il se lève, enfile son gros pull et un pantalon. Il met ses chaussures de travail et se dirige vers la cuisine. Il boit son café et mange sa tartine de beurre et confiture. Il s'essuie le visage, enfile son bonnet et ses gants, attrape sa valise de travail. Une fois dehors, il se dirige vers l'usine. Autour de lui, personne. Comme tous les jours, il passe vers la Seine de couleur bleu gris, il entend le bruit de l'eau...

1.1. Il passe à côté d'un bateau et, intrigué, rentre. Dans la cabine du conducteur, il trouve une épée. Il la prend et ses yeux s'écarquillent et s'illuminent. Il ne s'en rend pas encore tout à fait compte mais sa vie vient de basculer.

1.1.1. L'épée est magique, elle rend son propriétaire plus fort que tout autre mais bien sûr, il ne le sait pas encore. C'est seulement un peu plus tard dans la journée qu'il se met à tout casser.

1.1.1.1. Se sentant plus puissant, il se met à aider les gens. En faisant de la musculation, il devient de plus en plus fort et continue ses aventures. Il devient un super héros.

Variante.

1.2. En longeant le quai et en passant par le pont de Grenelle, il arrive à l'usine. Léo, le patron de Marc, lui demande de se dépêcher car il a beaucoup de travail. A ce moment-là, Marc trébuche et au moment de se relever, aperçoit la nouvelle employée de l'usine. Il tombe amoureux immédiatement.

1.2.1. Comme il n'arrête pas de regarder Lisa, la nouvelle, il fait beaucoup de bêtises, ce qui la fait bien rire ! Elle le trouve charmant et s'approche de lui. Marc est tout rouge, se met à bafouiller et finalement l'invite au restaurant

1.2.1.1. Arrivé au restaurant, Marc est tout gêné. Ils dînent. Le lendemain matin, à l'usine, Marc ne pense qu'au dîner . A 12h, Marc mange et annonce à Lisa qu'il l'aime.

Variante

1.2.1.2. Après le restaurant, Marc et Lisa décident de partir à Londres pour continuer à faire connaissance.

Variante

1.2.1.3. Ils se donnent rendez-vous à 20h30 au restaurant asiatique. Marc met sa plus belle tenue. Il est galant. A la fin du repas, il lui dit :

« Veux-tu m'épouser ?

- Marc, comme tu es charmant, bien sûr que oui ! »

Variante

1.3. En arrivant, Marc travailla comme tous les jours puis à la nuit tombée repart chez lui en longeant la Seine, toujours de couleur sombre. Il entend un cri de femme puis d'enfant. Un homme est en train de lui voler son sac. Marc le met en fuite et la femme lui demande ce qu'il veut en récompense. Marc pense à sa famille et lui dit :

- un billet d'avion pour l'Espagne.

1.3.1. Marc prend l'avion avec sa famille.