

## Le mystérieux voyage de la fourmi astronaute

Aujourd'hui, en ce 21 juin 2016, c'est jour de lancement à la base de Cape Canaveral dans l'État de Floride. Alors qu'au dehors les êtres humains s'apprêtent à lancer une fusée en direction de l'espace, tout prêt, c'est une journée comme les autres qui commence dans petite une fourmilière.

Au sol, les êtres humains sont agités: l'heure du décollage approche et les astronautes sont en route pour la navette. Ne se doutant de rien, une fourmi ouvrière quitte sa colonie avec ses compagnes pour chercher de la nourriture. Alors qu'elle cherche des vivres, elle se retrouve par hasard sur une route fort passante.

Tout à coup, elle voit un astronaute qui se dirige vers elle. Notre fourmi, effrayée par l'énorme pied qui risque de l'écraser, réussit à éviter la catastrophe en grimpant sur la chaussure. Sans le vouloir, elle se dirige vers la tour de lancement!

Quelques instants plus tard, l'astronaute prend l'ascenseur pour rejoindre la plateforme de lancement tout en haut de la tour. Il entre dans la fusée et s'assoit à son poste. Ce que l'astronaute ignore, c'est qu'il se trouve toujours une petite fourmi sur sa grosse botte blanche dans la fusée spatiale. Notre fourmi, quant à elle, est intriguée: elle ne sait pas où elle se trouve.

Pendant ce temps, toutes les fourmis ouvrières sont déjà rentrées de leur cueillette. La Reine, constatant que l'une d'elles manque à l'appel est très inquiète.



Image trigger pour Aurasma (animation faite par les CM1 de M. Perrier)

L'astronaute fait une inspection dans la fusée avec la fourmi sur le pied. Il regarde si tous les boutons marchent bien et si tout est bien en place pour le décollage prévu dans 3 heures. La fourmi descend du pied de l'astronaute. Elle appuie sur tous les boutons involontairement avec ses pattes et ses antennes. Tout à coup, la porte se ferme et une voix dit que le décollage commence dans 3 secondes : "3, 2, 1 décollage immédiat". L'astronaute, étonné, essaie d'arrêter le lancement. Mais ça ne fonctionne pas. Ils s'envolent pour l'espace.

L'insecte regarde par le petit hublot. Il voit le vide. Malheureusement, il en a la phobie. L'angoisse le fait trembler de peur. La fourmi craint le pire. Là elle aperçoit plein de planètes. La frayeur augmente. Ça la fait paniquer. Elle pense qu'elle va mourir. Son cœur palpite. Elle va sur le lit de l'astronaute pour se calmer.

La mission était de découvrir de nouvelles planètes. Celle que doit rejoindre l'astronaute est la planète Poubelle. Il y a du compost de fruits et de légumes pourris, de vieux arbres, des restes de nourriture, des déchets, des débris de fusées, plein de mousses sales et malodorantes et des sacs poubelle.

L'astronaute et la fourmi s'approchent de la planète Poubelle. Ils atterrissent. L'homme enfile sa combinaison. Le formicidé remonte sur la chaussure de l'astronaute puis ils descendent : ils sautent au ralenti et se posent sur le sol. La fourmi est étonnée de découvrir toutes ces choses, elle n'a jamais vu ça. L'astronaute prend des photos.



Au moment où la fusée a atterri sur la planète poubelle, l'astronoute ne s'est pas rendu compte que sa bouteille d'eau commençait à tourner sur elle-même et quand il est sorti de la fusée, sa main a tapé dans le récipient. Celui-ci tombe et roule sur le bouton de décollage. Puis la fusée commence à vibrer. Des flammes sortent des propulseurs, la fumée s'étend sur tous les détritrus, la fusée s'élève. La bouteille glisse alors sur un autre bouton nommé "super vitesse". Le vaisseau spatial disparaît.

Les deux personnages ont très peur. Ils ne savent pas où se réfugier. Il faudrait construire un abri, mais avec quoi? Et il n'y a pas de nourriture. Ils se posent plein de questions. Ces questions les effraient de plus en plus. La fourmi quant à elle est impressionnée par cet univers, tellement grand. Comment l'astronoute va-t-il faire pour finir sa mission ? Comment la fourmi va-t-elle faire pour revoir sa chère reine et la fourmilière toute entière ?



La fourmi très effrayée se demande comment faire pour se réfugier sur cette planète Poubelle. Soudain, elle entend des chuchotements menaçants. La fourmi terrifiée se retourne et demande :

- Qui êtes-vous ?
- Nous sommes les habitants de cette planète. Notre planète est secrètement bien gardée et nous venons pour inspecter les lieux et punir les intrus, répondit la voix.

Des créatures bizarres et armées apparaissent alors, mais une autre voix les interrompt: c'est la Reine protectrice de la planète Poubelle. Elle raconte aux deux aventuriers qu'elle et ses sujets ont le pouvoir d'être invisibles pour se protéger et qu'il est impossible à quiconque d'atteindre leur royaume.

Toutefois, elle explique aux 2 voyageurs qu'elle a besoin de leur aide. Elle a fait tomber le talisman magique qui protège toute sa population et qui est doté d'un très grand pouvoir. Le talisman est tellement puissant qu'il serait capable de ramener sur Terre l'astronaute et la fourmi sains et saufs. Ils peuvent l'aider à trouver l'objet magique qui est tombé au fond du trou noir. Mais le trou noir est redouté des habitants de cette planète car personne n'en est sorti indemne. L'astronaute, très intrigué, ne sait pas quoi faire.

Cependant, la fourmi le rassure et se porte volontaire pour cette mission.

- Je suis tout à fait capable d'aller récupérer le talisman afin de rentrer chez nous, mais il me faut votre aide. Attachez-moi à l'aide du câble relié à cette bouteille qui se trouve au milieu des débris. Je descends chercher le talisman car j'ai une vision nocturne infaillible, dit la fourmi. La fourmi se lance dans le trou noir. L'insecte peut voir au milieu du chemin une lumière scintillante. Elle comprend que c'est ce qu'elle cherche. Elle suffoque de plus en plus parce qu'il n'y a pas beaucoup d'air dans ce trou béant. Heureusement, qu'il y avait une bouteille d'eau pour s'humecter de temps en temps.

Au terme de cette pénible descente, elle se trouve sur un sol plein de pierres précieuses et peut-être enchantées.

-Je ramène un présent pour la reine de ma colonie sur Terre pour avoir manqué à l'appel et me faire pardonner de ma longue absence.

Elle prend le talisman et une pierre étincelante, les attache et grimpe tout simplement le long du câble sans se protéger. Elle espère que son coéquipier la fera sortir de ce trou plus noir que la nuit.

La Fourmi rêve de retourner sur Terre. Épuisée et à bout de souffle, elle risque de faire tomber le précieux porte-bonheur tout au long de sa remontée. L'astronaute l'encourage à faire un peu plus d'efforts et à rester accrochée.

Avec précaution, il fait son possible pour ne pas l'écraser sur les rochers en maintenant le câble avec délicatesse. Il essaie de la délivrer de ce piège maléfique. Hélas, peu avant de sortir du trou, la fourmi, épuisée, s'évanouit! Toutefois, le talisman reste tout de même bien accroché entre ses pattes.

La fourmi pourra-t-elle s'en sortir ?

L'astronaute tire avec précaution sur le câble mais malheureusement, quand l'extrémité apparaît enfin, la fourmi n'y est plus agrippée.

- Elle a lâché prise! Elle est probablement morte, qu'allons-nous faire à présent majesté? Demande l'astronaute.

- Il s'est passé la même chose pour tous les courageux qui ont tenté de ramener le talisman avant elle, répond la Reine.

- Que vais-je devenir? se lamente l'homme.

- Je vous accueille dans mon royaume.

Pendant ce temps, au fond du trou, notre amie se réveille après sa terrible chute. Le talisman gît à ses côtés, ébréché. Elle le ramasse, et, comprenant qu'elle est coincée, décide d'explorer les entrailles de cette planète. Étant une fourmi, il lui sera facile de trouver un chemin pour regagner la surface. Elle longe une galerie et soudain, découvre un spectacle incroyable: sous terre, se trouve une civilisation enfouie. Les habitants qui, avant elle, avaient essayé de récupérer le talisman ont bâti une véritable cité. La fourmi leur propose de creuser un tunnel et de retrouver la liberté.

Entre temps, sur le chemin qui mène au royaume, l'astronaute observe le paysage pollué, et demande à la Reine:

- Pourquoi votre planète est-elle aussi sale?

- Depuis que le talisman ne nous protège plus, nous sommes devenus visibles et les planètes voisines se servent de nous comme d'une poubelle. Ce n'est pas de notre faute!

Tout à coup, la petite troupe entend des bruits inquiétants en provenance d'un cratère. Ils se cachent derrière des sacs-poubelle et attendent, leurs armes pointées vers le grondement souterrain.

Surprise!

Alors qu'ils s'attendaient à une attaque, ils voient surgir la fourmi, suivie des habitants disparus.

Tous pleurent de joie, heureux de s'être retrouvés sains et saufs!

La Reine, inquiète pour sa planète, demande à la fourmi:

- Avez-vous le talisman?

- Oui. Hélas, il est abîmé, je crains qu'il ne fonctionne plus.

La Reine le saisit et annonce qu'il ne reste plus qu'un pouvoir.

Il faut se mettre d'accord.

L'astronaute et la fourmi proposent de l'utiliser pour retourner sur Terre.

Les habitants, eux, veulent protéger à nouveau leur planète.

Ils se retrouvent face à un dilemme!

Tout à coup, l'astronaute a une idée: il se souvient avoir vu des débris de fusée lorsqu'ils étaient sur le chemin du royaume. Il dit:

- Si la planète n'était pas si sale, on pourrait rassembler les pièces de fusée et en reconstituer une, je sais comment faire, mais...la tâche est immense et semble impossible...

- Pas de problème! Je suis une vraie spécialiste! Dit la fourmi.

Tous se mettent au travail en écoutant l'insecte. Bientôt, la planète est entièrement nettoyée, et les pièces, assemblées. Il ne manque plus que le bouton de décollage...

Vont-ils le retrouver?

Grâce à la construction de la fusée et à la fabrication de compost, plus aucun débris ne traîne sur la planète Poubelle. À l'horizon, l'astronaute et la fourmi aperçoivent une lueur briller dans une flaque d'eau et s'en approchent. La reine les informe qu'il s'agit d'une nouvelle pousse d'arbre à cristaux et qu'il faut mettre de l'engrais, qui provient de leur compostage, pour accélérer la croissance. Elle les informe aussi que les cristaux de l'arbre peuvent réparer le talisman et faire pousser d'autres arbres à cristaux. En mettant de l'engrais, l'arbre poussera à une vitesse fascinante. Les sujets de la reine grimpent dans l'arbre en faisant la courte échelle et vont cueillir un magnifique cristal coloré au sommet de l'arbre. La reine peut enfin réparer le talisman.

Tout à coup, un vaisseau de la planète PotPit arrive pour jeter des déchets, mais les habitants de la planète Poubelle ne se laissent plus envahir. La fourmi leur explique comment réduire, l'astronaute explique comment recycler et la reine explique comment réutiliser, tout cela afin de nettoyer l'Univers et de ne laisser aucune trace de déchets. Avant

que les visiteurs repartent et pour les remercier de leurs informations, les PotPitiens remettent en cadeau un modèle réduit de leur planète. C'est finalement ce souvenir qui servira de bouton pour le démarrage.

Avant que la fourmi et l'astronaute décollent, les habitants de la planète Poubelle veulent célébrer avec leurs sauveurs le nouveau nom de la planète « Cristal » et les remercier en leur donnant à chacun une pierre précieuse. Chaque présent pourra exaucer un seul vœu.

Il est minuit quinze, l'astronaute et la fourmi montent dans la fusée. À bord, ils posent le souvenir qu'ils ont reçu des PotPitiens à l'emplacement du bouton de décollage.

5, 4, 3, 2, 1. La fusée vibre et ils décollent à une vitesse supersonique. Par le hublot, chacun se fait des signes d'au revoir.

Lors du voyage de retour, ils prennent de nouvelles photos de la planète Cristal. Durant la nuit, un météorite se dirige vers eux. C'est avec beaucoup de dextérité qu'ils réussissent à l'éviter. En entrant dans le système solaire, ils aperçoivent leur premier vaisseau spatial à la dérive. Ils s'approchent et décident de le remorquer pour ne pas laisser de déchets dans l'espace.

Une fois sur Terre, l'astronaute et la fourmi fabriquent un satellite pour qu'ils puissent communiquer avec leurs amis de la planète Cristal.

En s'approchant de la fourmilière, notre fourmi est accueillie par tous ses amis et la reine. Elle leur offre son présent et elle est pardonnée de sa désobéissance. Le vœu des formicidés est que la colonie ait suffisamment de nourriture pour vivre éternellement.

Tant qu'à l'astronaute, il placera cette pierre dans un musée pour une utilisation ultérieure

*Fin*