

# Les aventures d'Arthur et Miranda



École Ormeteau d'Aulnay-sous-Bois 2  
Classe de CE1 de Carolina Montès

## Les aventures d'Arthur et Miranda

1.-

La légende raconte que les dragons capturent et emprisonnent les princesses. Voici l'histoire d'Arthur et Miranda.

Miranda était une princesse qui voulait être aventurière, mais son père voulait qu'elle se marie et devienne reine du royaume. Cela la rendait très malheureuse car elle rêvait d'aventure. Un jour elle alla dans la plus haute tour du château et elle se mit à crier : - Au secours un dragon vient vers moi à l'aide ! La garde royale n'a même pas eu le temps d'arriver que la princesse s'envolât dans les griffes du dragon.

2.-

- Merci Arthur, tu en as mis du temps !

Les amis arrivèrent à la jungle et partirent chez Léon roi de la jungle s'inscrire au concours : Le meilleur Aventurier.

- Bonjour monsieur le roi de la jungle, je suis la princesse Miranda, je voudrais m'inscrire au grand concours.

- Moi je m'appelle Arthur, et je voudrais aussi m'inscrire. Arthur rêvait aussi d'aventure.

Léon le lion les regarda un instant et éclata de rire. – Une princesse et un dragon ! Vous n'avez rien à faire ici, une jolie princesse est bien trop délicate pour être aventurière, et un dragon est bien trop méchant !

Miranda était très fâchée. – Ce n'est pas juste, vous ne nous connaissez pas, princesse ou dragons nous devrions avoir tous les mêmes opportunités.

3.-

- D'accord, vous pourrez vous inscrire mais à une condition. Vous devez vous confronter au crocodile et le prendre dans vos bras, je ne pense pas qu'une princesse puisse y arriver.

Arthur était inquiet car il n'aimait pas les bagarres mais Miranda avait tout sous control, elle se mit à chanter de sa plus belle voix, le crocodile étonné s'approcha pour mieux entendre la chanson et il fini par s'endormir dans les bras de Miranda.

- Très malin, vous avez réussi ! vous pouvez vous inscrire au concours, pour gagner vous devrez participer à trois épreuves, Attraper un jaguar sans lui faire du mal. Grimper sur un arbre et avancer d'arbre en arbre sans toucher le sol. Sauver un animal en danger.

4.-

Première épreuve :

Croco le crocodile et Grigou la singe, coururent derrière le jaguar, mais à bout de souffle ils s'écroulèrent par terre. Pendant ce temps Arthur et Miranda, sachant que le jaguar adorait le cirque, se déguisèrent et installèrent un affichage : *Spectacle Gratuit !* Le jaguar s'assit Arthur commença un tour de jonglage et Miranda attacha le jaguar à sa chaise. C'était gagné !

5.-

Deuxième épreuve :

Croco s'aidait de sa queue mais il montait péniblement. Miranda grimpa rapidement et Arthur s'accrochait facilement aux troncs grâce à ses griffes, mais Grigou l'agile singe termina l'épreuve la première. Miranda était ravie qu'une autre fille aime aussi l'aventure.

6.-

Troisième épreuve :

Le premier candidat à sauver un animal gagnerait le concours. Le lion lança un rugissement pour le départ, à ce moment la princesse et le dragon se regardèrent et quittèrent l'épreuves, ils avaient entendu des pleurs et des cris, ils s'envolèrent dans les airs et virent un lionceau sur une boîte en carton au milieu de la rivière, sur le point de tomber dans une cascade. Miranda pris une corde et se jeta dans le vide pour attraper le lionceau.

7.-

Ils arrivèrent à la fin du concours avec le lionceau qui était le fils du roi. – Vous avez sauvé mon bébé ! Miranda vous avez fait preuve de beaucoup de courage, et vous Arthur, vous avez un grand cœur. Vous avez gagné le concours, vous êtes les meilleurs aventuriers de la jungle.

8.-

La nouvelle arriva aux oreilles du roi de Poliment et il partit pour la jungle pour voir sa fille. – Papa je suis désolée de t'avoir menti, je ne me suis pas fait enlever, Arthur est mon ami, je suis partie car je ne veux pas me marier, je veux être aventurière. Le roi regarda sa fille et lui dit : - Je suis fier de toi, je suis certain que notre royaume sera également fier d'avoir une reine aventurière un jour. Miranda embrassa son père et parti le cœur léger avec Arthur, contente d'aller vivre des nouvelles aventures.

Fin