



# LE MYSTÈRE DU GLOBE ABANDONNÉ

par l'équipe des tortues turquoises



## Partie 1

Albertin se réveille. Il regarde où il se trouve, il ne se souvient pas être arrivé ici. Il ne voit pas très bien, parce qu'il fait noir. Il a mal partout et a une bosse sur la tête. Ce grand garçon d'1m99, qui a horreur des poules, se met,



comme à son habitude, à rire tout seul. C'est un tic lorsqu'il a peur. Il voit des lumières qui clignotent autour de lui et entend des grincements stridents. Peut-être est-il dans un garage ou un grenier.

Il remarque beaucoup de cartons, qui ne sont pas bien rangés. Des vêtements, des livres et d'autres objets traînent au sol. L'odeur du local sent le vieux et le renfermé.

Albertin aperçoit quelque chose qui brille dans un carton devant lui. Il se lève doucement, malgré ses étourdissements et avance. Il passe devant un miroir cassé et se regarde. Le garçon de 21 ans ne se reconnaît pas : ses beaux yeux noirs sont fatigués et ses cheveux rose sont collés par la sueur. Il sent que sa voix grave est cassée. Son survêtement bleu est déchiré.



Ce n'est pas grave, il s'était habillé comme ça pour sa mission, ce n'est pas une tenue qu'il porte tous les jours.

Il essaye de se souvenir de son arrivée ici. Rien. Des questions l'inquiètent : où est sa mobylette jaune ? Qu'est devenue Ninie, sa fourmi domestique, qui l'accompagne partout ?

Il arrive devant le fameux carton, à moitié ouvert. La lumière qui s'en dégage est maintenant beaucoup plus importante. Il rit à nouveau, avant de plonger sa main à l'intérieur de la boîte.





## Le Mystère du Globe Abandonné Partie 2



Sa main touche quelque chose de rond, dur, lisse et chaud. Albertin se demande ce que c'est. Il prend l'objet pour le regarder : c'est un globe doré, de la taille d'un melon. Il tourne le globe dans tous les sens et soudain, Albertin voit Ninie à l'intérieur ! Elle marche dans l'herbe. Elle a l'air triste et effrayée.



« NINIE !!! », crie-t-il ! Dans le globe, Ninie tourne sa tête.  
« Albertin ? C'est toi ? Où es-tu ? Je ne te vois pas !  
répond Ninie.

- Oui c'est moi ! Je ne sais pas où je ne suis ! Que s'est-il passé ?, demande Albertin.

- Tu t'es battu avec Geomes ! répond Ninie. »



Geomes est l'ennemi d'Albertin depuis le jour où il a essayé de voler Ninie parce qu'il était jaloux et voulait une fourmi

domestique lui aussi.

« Pourquoi je me suis battu avec Geomes? s'étonne-t-il.

- Tu as oublié ?! s'exclame Ninie. Tu es venu ici en mission pour chercher Lilie, la petite fille perdue. Mais Geomes est arrivé, vous vous êtes disputés et bagarrés.

- Et toi Ninie ? Qu'est-ce qu'il t'es arrivé ? demande Albertin.

- Je suis tombée de ta poche pendant la bagarre. » répond Ninie.

Albertin regarde sa poche : elle est toute déchirée !

« Où est-ce qu'on s'est battu ? demande Albertin.

- Devant la maison abandonnée, répond la fourmi.

- Ninie, je pense que je suis dans la maison abandonnée ! » dit le garçon.

À ce moment-là, les lumières recommencent à clignoter.

Albertin tourne la tête, rigole, marche vers la fenêtre en essayant de ne pas se prendre les pieds dans les objets sur le sol, essaye de regarder à travers mais ne voit rien.

La fenêtre est trop sale.  
Il frotte avec sa manche  
pour enlever la poussière et  
regarde encore. Il voit sa  
mobylette jaune.



Une petite fille est debout à côté du véhicule, la bouche  
pleine de chocolat,  
entraîné de jouer avec les  
phares.



C'est Lilie! Lilie est une  
petite fille de 5 ans avec

les cheveux violets et les yeux bleus. Elle est futée,  
courageuse et n'a peur de rien. Albertin ouvre la fenêtre  
pour lui parler :

« Qu'est-ce que tu fais ici ? demande-t-il. Je t'ai cherchée  
partout ! »

La petite fille sursaute.

« Tu m'as fait peur ! s'exclame-t-elle. Et toi alors, qu'est-  
ce que tu fais ici ?! demande Lilie. Cette maison est  
abandonnée, tu ne peux pas être là! ajoute-elle.

- J'ai perdu ma fourmi, Ninie !

- Quoi ?! Une fourmi ?! Tu ne devrais pas plutôt avoir un chien ou un chat ?



- Non ! Les fourmis domestiques sont bien mieux !

- Ok !

- J'ai trouvé un globe magique dans un carton abandonné, explique Albertin. Je peux voir Ninie à l'intérieur. Je pense que le globe peut m'aider à la retrouver mais je ne sais pas comment il fonctionne. »

Lilie répond :

« Je pense que je peux t'aider. »





## Le mystère du globe abandonné Partie 3

Albertin ne se doute pas un instant de ce qui s'est passé pendant qu'il était évanoui. Lorsque Ninie est tombée de sa poche pendant la bagarre, Geomes, à qui ce détail n'a pas échappé, s'est empressé de la mettre en lieu sûr, à l'intérieur de son globe dont lui seul connaît le fonctionnement. Voilà pourquoi Ninie est si triste et effrayée.

- Il ne faut pas rester dans la maison abandonnée, dit Lillie.
- Mais pourquoi ? demande Albertin.
- Je ne peux pas te le dire...

Albertin prend le globe et remarque sur le sol un bonnet de laine, des lunettes de soleil, et un vieil imperméable gris. Il les emporte, car on ne sait jamais, redescend et sort pour retrouver Lillie.

- Albertin, si tu veux retrouver Ninie, tu dois faire vite, dit Lillie.
- Tiens, monte sur la mobylette jaune et retrouve-la avant que le globe ne s'éteigne et perde toute son énergie, ajoute t-elle.
- Je ne sais pas où aller ?
- Laisse-toi guider.
- Mais comment faire pour retrouver Ninie ?

Un grincement se fait entendre et toute communication entre Albertin et Ninie est maintenant coupée. Ninie tremble dans son globe.

- Ninie, où es-tu ?
  - Cela ne sert à rien, elle ne t'entend plus dit Lillie.
  - Oh non, Ninie, ma pauvre Ninie...
  - Tu devras trouver 4 lettres, alors sois attentif. Lorsque le globe clignotera, tu seras tout près de Ninie. Et quand tu la verras, pose le globe dans l'herbe et place les 4 lettres sur le globe.
  - D'accord, et quand je l'aurai retrouvée, je reviendrai te chercher.
- Un grincement strident retentit à nouveau dans la maison abandonnée. C'est le repaire de Geomes.



A peine a-t-il démarré la mobylette jaune qu'Albertin se trouve déjà en difficulté sur une route glissante car il y a de la Neige. La température du globe est descendue à 16°C.

- J'ai froid aux oreilles. Ah, mais j'ai un bonnet !



Albertin l'enfile, laissant dépasser ses cheveux roses. La météo s'arrange peu à peu et il fait plus chaud. De plus en plus chaud, d'ailleurs, un vent du Sahara souffle fort. La température remonte et le globe brille à nouveau.

- J'ai du Sable dans les yeux, je ne vois plus rien... Vite, mes lunettes !

Albertin peut continuer sa route. Mais il remarque que Ninie semble de plus en plus

triste...

Voilà qu'il pleut maintenant.

- Il y a trop d'Eau, je suis tout mouillé, enfilons vite l'imperméable.

Le globe ne brille presque plus et Ninie a les yeux pleins de larmes. Et oui, s'il ne peut plus lui parler, en revanche, il peut la voir.

La pluie s'intensifie et Albertin se retrouve pris dans un Orage. Heureusement, les éclairs ont redonné de l'intensité au globe qui brille beaucoup maintenant et Ninie a meilleure mine. Il s'arrête quelques instants et remarque que 4 lettres sont collées sur sa mobylette. Le temps s'est dégagé.

Albertin file à vive allure quand soudain, la mobylette s'arrête au bord d'un chemin bordé de prés bien verts. Il y a une ferme pas loin. Le globe se met à clignoter.

- Magnifique ! Ninie ne doit pas être loin...

Albertin essaie de placer les lettres sur le globe ;

N...O...S...E

- Mais cela ne veut rien dire ?

Alors qu'il se creuse la tête, une poule s'approche de lui, suivie de ses poussins, à la recherche de petits vermisseaux. Il part dans un énorme éclat de rire et lâche le globe qui roule dans l'herbe ! La poule, apeurée, veut protéger ses petits et se sauve bien vite.





Albertin arrête de rire et ramasse le globe qui n'est heureusement pas cassé, seulement fissuré. Il comprend que les lettres représentent les points cardinaux et les place à la hâte.



- Ninie... te voilà... mon adorable petite fourmi, ma précieuse complice... comme tu m'as manqué !

Ninie est sortie du globe par une toute petite fente.

Maintenant qu'Albertin a retrouvé Ninie, il faut aller au plus vite rechercher Lilie.

Sur le chemin du retour, Albertin discute avec Ninie qui lui remémore sa mission.

Albertin vient de comprendre que Lilie a été kidnappée par Geomes. Voilà pourquoi elle ne pouvait pas s'éloigner de la maison abandonnée. Elle est certainement en danger, alors, ils mettent au point un nouveau plan pour la délivrer.



## Le mystère du globe abandonné Partie 4

Alors qu'ils roulent vers la maison abandonnée, Ninie dit à Albertin : " J'ai entendu le plan de Geomes quand j'étais dans le globe. Et en plus j'ai vu des photos de la cachette secrète. Il y a des cabanes derrière la maison abandonnée. Peut-être qu'il faut passer par là !"

Avec la mobylette jaune, Albertin et Ninie ont conduit jusqu'à la maison abandonnée. Albertin et Ninie se trouvent maintenant en avant de la maison abandonnée. Ils descendent de la mobylette. Albertin tient le globe dans une de ses mains, et Ninie est sur sa tête.

Ninie dit à Albertin : "Je pense qu'on doit aller derrière la maison pour trouver les cabanes."

Albertin marche jusqu'à la clôture. Il tire sur une corde et la porte ouvre. Dans la cours, il y a trois grandes cabanes identiques. Ninie et Albertin se dirigent vers la cabane de gauche. Ils ouvrent la porte : il n'y a rien ! La cabane est VIDE !

" Zut ! Lilie n'est surement pas ici !"

Ils sortent de la cabane et se dirigent vers la cabane du milieu. Soudainement, le globe se met à scintiller !

-Ninie, je pense que c'est la bonne cabane !

Albertin s'approche de la cabane. Plus il approche, plus le globe clignote et brille de plus en plus fort.

- C'est certainement dans cette cabane qu'est cachée Lilie ! Je pense qu'il faudra ouvrir la porte !

Albertin et Ninie filent comme le vent jusqu'à la porte de la cabane du milieu.

-Regarde, il y a une corde, comme sur la clôture. Je pense qu'il faut essayer de la tirer.

Albertin lève le bras et tire la corde. La porte s'ouvre et... flûte ! une AUTRE porte !

-C'est ridicule ! dit Ninie. Combien de portes on doit ouvrir ?

La porte est toute noire et n'a pas de poignée. Il n'y a que le dessin d'une main au centre.

-Je pense qu'il faut mettre la main de Geomes. Comment on va faire ? dit Albertin.

-Attends ! dit Ninie. Le globe est magique. Est-ce que tu penses que ça pourrait marcher ?

-Je pense... on peut essayer !

Albertin met le globe sur le dessin de la main et une trappe s'ouvre dans le plancher, et il tombe tout à coup dans une super glissade !

Il pousse un cri de surprise et crie : "Ninie ! Accroche-toi bien ! On descend vite comme l'éclair !

Puis, après plusieurs secondes, Albertin et Ninie tombent par terre, à la fin de la glissade. Les lettres sur le globe brillent, le E plus fort que les autres.

-Il faut aller vers l'Est, c'est ce que dit le globe. Je suis certain qu'on va trouver Lilie si on suit les indications du globe. La cachette de Geomes doit être près d'ici !

Alors, Albertin commence à courir, Ninie toujours sur la tête et en tenant le globe bien droit devant lui.

## Le mystère du globe abandonné

### Partie 5

Quelques instants plus tard, la lettre N sur le globe répand alors une lumière très brillante.

- Arrête Albertin! dit Ninie. Le N s'est allumé. Il faut suivre cette direction!

Les deux amis pivotent vers le Nord et aperçoivent au loin dix portes. Comment feront-ils pour trouver la bonne? En avançant doucement, ils sentent une délicieuse odeur de chocolat. Ils s'approchent encore et voient des traces chocolatées sur le sol, devant la porte 6. Sans un bruit, Albertin s'en approche et voit un cadenas qui doit être ouvert avec une combinaison.

- Comment allons-nous l'ouvrir, on ne connaît pas le code! s'exclame Albertin.

- Utilise le globe! dit Ninie. Mets-le devant le cadenas!

Albertin s'exécute. En mettant le globe devant le cadenas, celui-ci se déverrouille et la porte s'ouvre comme par magie. Albertin et Ninie sont stupéfaits. Ils entrent alors dans une cuisine et aperçoivent Lilie et Geomes... qui cuisinent un gâteau!

- Lilie, sauve-toi! crie Albertin. Viens avec nous!

Lilie se tourne vers les deux compères et ne bouge pas. Geomes les regarde d'un air perplexe.

- Pourquoi je m'enfuirais? affirme la fillette. Je n'ai pas terminé le gâteau!

Albertin ne comprend plus rien. Lui, l'agent secret chevronné, aurait-il échoué sa mission? Ninie, la petite fourmi, est bouche-bée.

- Un gâteau? De quoi parles-tu? Je viens te sauver et arrêter Geomes qui t'a kidnappée! s'étonne Albertin.

Geomes et Lilie éclatent de rire. Évidemment, Albertin aussi, car il commence à avoir la trouille. Lilie, du haut de ses 5 ans, dit très sérieusement: « Je fais les meilleurs gâteaux au chocolat du monde entier! Il fallait bien que j'aide Geomes à en préparer un pour ... !»

C'est à ce moment que l'ennemi d'Albertin prend la parole. Il explique que c'est l'anniversaire de son petit frère et qu'il voulait lui faire une surprise en lui préparant le meilleur des gâteaux. Cependant, il n'avait jamais cuisiné avant et ne savait pas comment faire. En marchant dans la rue, il avait senti une délicieuse odeur de gâteau au chocolat provenant d'une maison. Il s'est approché et a vu Lilie qui goutait le dessert qu'elle venait de faire avec sa maman. Discrètement, il a donc demandé à la petite fille de le suivre afin qu'elle l'aide à préparer sa surprise. Lilie, qui était si heureuse de pouvoir cuisiner, accepta sur le champ et le suivit sans avertir sa maman... C'est ainsi qu'elle se retrouva dans la cuisine secrète de Geomes afin qu'ensemble, ils cuisinent un délicieux gâteau!

Ninie et Albertin sont vraiment consternés. Lilie n'avait donc pas été kidnappée. Elle est saine et sauve!

Quand le gâteau fut terminé, la petite cuisinière retourna chez elle avec Albertin et Ninie, sur la mobylette jaune. Quant à Geomes, il alla fêter l'anniversaire de son petit frère en emportant avec lui son gâteau exquis.

Quelques jours plus tard, Albertin, le jeune garçon aux cheveux roses, offrit le mystérieux globe abandonné au Musée des agents secrets afin qu'il soit protégé de tous les vilains qui auraient envie de le dérober.