

Martin se retrouva dans un monde où d'un côté, il y avait un paysage de rêve : l'eau était couleur sirop de grenadine, chaque fleur sentait un parfum différent, les arbres étaient couverts de fruits de toutes sortes... un vrai paradis ! De l'autre côté, il y avait un paysage de cauchemar : **des volcans crachaient des flammes et de la lave, les arbres n'avaient pas de feuilles, la terre était craquelée et des monstres semaient la terreur... c'était l'enfer !**



Martin reconnut le monstre du jeu vidéo de ce côté, il se dirigea vers le côté paradisiaque. Martin s'assit alors sur un rocher shamalow pour réfléchir. Il avait peur et voulait rentrer chez lui... mais comment ? Une grosse pomme rouge et orange s'approcha de lui et lui dit :

- Je t'ai entendu dire que tu voulais rentrer chez toi.

Martin fit oui de la tête.

- Pour ça, continua la pomme, tu dois trouver la clef. C'est une clef qui se mange. Alors, si tu la manges, tu pourras rentrer chez toi. Mais il faudra aller la chercher dans le monde obscur.

- Merci, dit Martin

Et il partit vers la forêt sinistre. Il marcha, il marcha. Une heure s'était écoulée quand il arriva à un croisement. Quelle route prendre ? Il choisit le chemin de droite, mais il marcha tellement longtemps qu'il se demanda s'il n'aurait pas du choisir à gauche. Tout à coup, un craquement se fit entendre... Martin se retourna et il vit une énorme araignée lui foncer dessus ! Il se mit à courir mais l'araignée le rattrapa, le prit entre ses mandibules et l'emporta. Elle l'accrocha alors dans sa toile et partit. Martin était pris au piège. Il avait beau se tortiller, il restait accroché à la toile... l'araignée allait revenir et le dévorer !

Martin se mit à pleurer en pensant à ses parents...