

# Le Mystère du Sphinx de Sable

Histoire d'aventure • 5/6 ans



## Chapitre 1 : Le Mystère du Sphinx de Sable

Il était une fois, dans un village paisible au cœur d'un désert mystérieux, une petite fille nommée Léa. À seulement 6 ans, Léa était connue pour sa bravoure et sa curiosité sans limite. Un jour, alors qu'elle jouait dans les dunes de sable scintillant, elle découvrit une vieille carte ornée d'un étrange symbole : un Sphinx de sable.

Intriguée par cette énigme, Léa décida de former une équipe d'explorateurs parmi ses amis du village. Ensemble, ils entreprirent un voyage palpitant pour percer le mystère du Sphinx de Sable. Leur objectif était clair : découvrir la signification de ce symbole énigmatique.

## Chapitre 2 : La Forêt de Cactus Géants

Leur chemin les mena à travers une forêt dense de cactus géants, dont les épines luisaient au soleil. Léa et ses amis durent faire preuve de prudence et d'ingéniosité pour se frayer un chemin à travers les épines acérées. Grâce à la détermination de Léa et à l'intelligence de ses camarades, ils parvinrent à atteindre un oasis caché au cœur de la forêt.

C'est là qu'ils découvrirent un parchemin ancien indiquant la prochaine étape de leur voyage : les Ruines du Phénix.

## Chapitre 3 : Les Ruines du Phénix

Les Ruines du Phénix se dressaient majestueusement devant les explorateurs, témoignant du passé glorieux de la civilisation disparue. Léa et ses amis explorèrent les ruines, résolvant des énigmes anciennes et surmontant des épreuves redoutables. Leur détermination ne fléchit pas, même face aux pièges perfides dissimulés dans les ruines.

Au cœur des Ruines du Phénix, ils découvrirent une statue de pierre représentant un phénix en train de renaître de ses cendres. Léa comprit alors que le Sphinx de Sable était en réalité un gardien des connaissances anciennes, protégeant un secret ancestral.

## Chapitre 4 : Le Secret du Sphinx de Sable

Guidée par son intuition et son courage, Léa parvint à activer un mécanisme caché dans la statue de pierre. Lentement, le Sphinx de Sable s'anima, révélant un passage secret menant à une salle secrète. Là, au cœur de la salle, se trouvait un trésor de savoir ancien, des parchemins contenant des légendes oubliées et des secrets perdus depuis des siècles.

Léa et ses amis comprirent alors que le Sphinx de Sable était le gardien de la sagesse ancienne, veillant sur les mystères du désert. Leur expédition avait été couronnée de succès, et ils rentrèrent au village en héros, porteurs de récits fabuleux et de connaissances précieuses.

Ainsi se termina l'aventure de Léa et ses amis, une histoire de courage, d'intelligence et de résilience, qui resterait gravée dans les mémoires pour les générations à venir.

## Le quizz : as-tu bien compris l'histoire ?

### 1) Qui est la protagoniste principale de l'histoire ?

- A : Léo
- B : Lila
- C : Léa
- D : Lucas

### 2) Quel symbole énigmatique Léa découvre-t-elle au début de l'histoire ?

- A : Une licorne magique
- B : Un dragon cracheur de feu
- C : Un Sphinx de Sable
- D : Une fée lumineuse

### 3) Où Léa et ses amis découvrent-ils un parchemin ancien ?

- A : Dans une grotte de glace
- B : Au sommet d'une montagne
- C : À l'orée d'une forêt de cactus géants
- D : Au bord d'une cascade enchantée

### 4) Que représentait la statue découverte par Léa et ses amis dans les Ruines du Phénix ?

- A : Un dragon majestueux
- B : Un phénix en train de renaître de ses cendres
- C : Une licorne bondissante
- D : Une fée étincelante

### 5) Quel trésor de savoir ancien Léa et ses amis découvrent-ils finalement ?

- A : Des bijoux étincelants
- B : Des potions magiques
- C : Des parchemins contenant des légendes oubliées et des secrets perdus
- D : Des pièces d'or brillantes

### Bonnes réponses :

1) C : Léa 2) C : Un Sphinx de Sable 3) C : À l'orée d'une forêt de cactus géants 4) B : Un phénix en train de renaître de ses cendres 5) C : Des parchemins contenant des légendes oubliées et des secrets perdus

## Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

**énigme:** Un problème difficile à résoudre, souvent sous la forme d'un jeu de réflexion.

**Ingéniosité:** Qualité de celui qui est astucieux, qui sait trouver des solutions intelligentes.

**Parchemin:** Ancien papier fait à partir de peau d'animal, utilisé pour écrire des textes importants.

**Phénix:** Dans la mythologie, un oiseau légendaire qui renaît de ses cendres après s'être consumé.

**Ancestral:** Qui remonte à des temps très anciens, à l'époque des ancêtres.

**Résilience:** Capacité à surmonter les épreuves et à rebondir après des difficultés.