

Sarah, la Cow-Girl Intrépide

Histoire d'aventure • 5/6 ans



Chapitre 1 : La jeune cow-girl intrépide

Il était une fois, dans l'Ouest sauvage américain, une jeune cow-girl nommée Sarah. Sarah était une jeune femme courageuse, talentueuse à cheval et habile au lasso. Elle vivait avec son grand-père dans un ranch au cœur des grandes plaines. Son grand-père, un ancien shérif respecté, lui avait enseigné tout ce qu'il savait sur la justice et la loyauté.

Un jour, une bande de bandits sans foi ni loi s'installa près de leur ranch. Ces hors-la-loi semaient la terreur dans la région, volant du bétail et mettant en danger la population. Sarah savait qu'il était temps d'agir.

Chapitre 2 : La traque des bandits

Avec son fidèle cheval Lucky à ses côtés, Sarah décida de partir à la poursuite des bandits. Elle enfila son chapeau de cow-boy, ajusta son lasso et prit la direction du repaire des hors-la-loi. En chemin, elle rencontra un vieux prospecteur nommé Bill qui lui indiqua le chemin à suivre.

Après une longue journée de voyage, Sarah repéra enfin le camp des bandits. Elle observa leur manège pendant des heures, planifiant sa stratégie avec prudence. Lorsque la nuit tomba, elle s'approcha discrètement, se faufilant tel un fantôme au milieu des tentes.

Chapitre 3 : Le duel courageux

Alors qu'elle s'apprêtait à libérer les prisonniers retenus par les bandits, Sarah fut surprise par le chef de la bande, un homme cruel et impitoyable nommé Black Jack. Un duel épique s'engagea entre Sarah et Black Jack, l'issue incertaine.

Malgré sa peur, Sarah puisa au fond de son être tout son courage et sa détermination. Grâce à son agilité et à son intelligence, elle parvint à déjouer les plans de Black Jack et à le capturer. Les autres bandits, voyant leur chef vaincu, se rendirent sans résistance.

Chapitre 4 : La victoire de la justice

Le lendemain, Sarah ramena les bandits capturés au shérif de la ville la plus proche. Les habitants, reconnaissants, acclamèrent la jeune cow-girl pour son acte de bravoure et de justice. Son grand-père, fier de sa protégée, la prit dans ses bras en signe d'approbation.

Désormais, Sarah était connue dans tout l'Ouest comme la cow-girl intrépide qui avait mis fin à la terreur des bandits. Elle avait prouvé que la justice triomphait toujours, même face aux pires dangers. Son histoire devint une légende, rappelant à tous que le courage et la détermination pouvaient changer le cours des choses.

Ainsi se termine l'histoire de Sarah, la jeune cow-girl au grand cœur, dont le nom résonna à jamais dans les vastes plaines de l'Ouest américain. Une leçon de courage et de justice pour tous ceux qui croient en l'importance de faire ce qui est juste, même lorsque les défis semblent insurmontables.

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

1) Quel est le nom de la jeune cow-girl intrépide ?

- Sarah
- Emily
- Lila
- Alice

2) Où vivait Sarah avec son grand-père ?

- Dans un ranch
- En ville
- Dans une forêt
- Sur une île

3) Quel était le nom du cheval de Sarah ?

- Lucky
- Speedy
- Thunder
- Shadow

4) Quel était le métier du grand-père de Sarah avant de vivre au ranch ?

- Shérif
- Médecin
- Forgeron
- Marchand

5) Comment Sarah a-t-elle capturé Black Jack ?

- En le battant lors d'un duel
- En le persuadant de se rendre
- En l'empoisonnant
- En le piégeant dans un filet

Bonnes réponses :

1) Sarah 2) Dans un ranch 3) Lucky 4) Shérif 5) En le battant lors d'un duel

Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

Bandits: Des hors-la-loi, des personnes qui enfreignent la loi et commettent des crimes.

Lancer un lasso: Utiliser une corde spéciale avec une boucle à une extrémité pour attraper ou entourer quelque chose, comme un animal.

Repère: Endroit où un groupe de personnes se réunit habituellement, en général de manière secrète.

Duel: Un combat entre deux personnes, souvent pour régler un différend, où les règles sont strictes.

Agilité: La capacité à bouger rapidement et avec facilité.

Déjouer: Contrecarrer les plans de quelqu'un, l'empêcher de réussir.