

L'Invention Farfelue

Histoire rigolote • 5/6 ans



Chapitre 1 : La découverte de l'invention farfelue

Un beau jour, dans une petite ville tranquille, vivait un homme nommé Léo. Léo était un homme très curieux et inventif. Il aimait passer des heures dans son atelier à bricoler toutes sortes de choses. Malheureusement, la plupart de ses inventions ne fonctionnaient pas très bien.

Un jour, tandis qu'il fouillait dans son atelier à la recherche d'inspiration, il tomba sur une vieille boîte poussiéreuse remplie de pièces détachées. Il trouva dans cette boîte une vieille machine à écrire, un moteur électrique, des rouages, des fils électriques et des boutons. Tout cela lui donna une idée folle.

Léo passa des jours entiers à travailler sur son invention. Il assembla les pièces détachées pour créer une machine incroyable. Enfin, il l'essaya. Avec un sourire de satisfaction sur son visage, Léo alluma la machine et appuya sur un bouton. Soudain, il y eut un grand bruit de fracas et de fumée. La pièce fut remplie d'une odeur étrange et la machine explosa en morceaux.

Chapitre 2 : Les effets de l'invention farfelue

Léo avait été projeté par l'explosion et atterrit les fesses sur le sol. Il se releva en se grattant la tête, regardant autour de lui. Il ne pouvait pas croire ses yeux. Tous les objets dans la pièce avaient soudainement pris vie. Ses vieux outils de bricolage, les pots de peinture, les chiffons et même les boîtes en carton s'animaient comme par magie.

Léo était stupéfait. Il ne savait pas quoi faire. Il se mit à courir dans la pièce, essayant d'éviter les objets vivants qui volaient et couraient autour de lui. Il se cogna dans une table qui s'était transformée en un énorme chien et trébucha sur une pile de livres qui s'était transformée en une étrange créature à plusieurs pattes.

Léo avait créé une invention incroyable, mais il ne savait pas comment la contrôler. Il réalisa qu'il devait trouver un moyen de mettre fin à cette folie.

Chapitre 3 : La recherche d'une solution

Léo sortit de son atelier, cherchant de l'aide. Il trouva rapidement sa voisine, Madame Roussette. Il courut vers elle en criant : « **Madame Roussette ! Aidez-moi ! Mes outils sont devenus fous !** »

Madame Roussette ne comprenait pas ce que Léo voulait dire, mais elle savait qu'elle devait l'aider. Ils retournèrent ensemble dans l'atelier de Léo. Madame Roussette fut si surprise par ce qu'elle vit qu'elle ne put s'empêcher de rire.

« **Regardez, Léo ! Votre ciseau est maintenant une grenouille !** », s'exclama-t-elle en pointant un objet qui sautait sur le sol.

Léo et Madame Roussette commencèrent à étudier la machine à écrire. Ils essayèrent de comprendre comment elle avait créé cette folie. Ils passèrent des heures à examiner les pièces détachées, à chercher une solution.

Chapitre 4 : La résolution du problème

Enfin, ils trouvèrent une solution. Ils réalisèrent que la machine à écrire avait créé cette folie parce qu'elle n'avait pas été correctement mise à la terre. Ils décidèrent de réparer la machine et de la mettre à la terre pour éviter que cela ne se reproduise.

Léo et Madame Roussette travaillèrent ensemble, installant des fils électriques et des prises de terre. Ils travaillèrent toute la nuit et finalement, la machine fut réparée. Léo appuya sur le bouton et la machine se mit à ronronner doucement.

Léo et Madame Roussette regardèrent autour d'eux, attendant de voir si quelque chose allait se passer. Mais cette fois, rien ne s'est passé. Les objets sont restés immobiles. Tout à coup, ils commencèrent à éclater de rire. Ils s'étaient rendus compte que les objets ne s'étaient pas transformés en créatures vivantes, mais qu'ils avaient simplement été victimes de l'imagination débordante de Léo.

Léo et Madame Roussette rigolèrent ensemble, heureux d'avoir résolu le mystère de l'invention farfelue. Léo apprit une leçon importante ce jour-là, qu'il valait mieux faire attention à la façon dont il assemblait ses inventions, pour éviter des conséquences imprévues.

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

1) Qui est Léo ?

- Un chat
- Un inventeur
- Un boucher
- Un pompier

2) Qu'a trouvé Léo dans sa boîte de pièces détachées ?

- Des légos
- Un ordinateur
- Une machine à écrire
- Une voiture

3) Qu'arrive-t-il lorsque Léo allume la machine à écrire pour la première fois ?

- Rien
- La machine explose
- Tous les objets dans la pièce prennent vie
- La machine produit un joli son

4) Pourquoi les objets prennent vie dans l'atelier de Léo ?

- Parce que Léo a utilisé des pièces détachées magiques
- Parce que Léo a crié 'Abracadabra'
- Parce que la machine à écrire n'a pas été correctement mise à la terre
- Parce que Léo a renversé une potion magique

5) Qu'apprend Léo à la fin de l'histoire ?

- Il doit être plus prudent lorsqu'il utilise des pièces détachées
- Il doit arrêter d'inventer des choses
- Il doit continuer à créer des inventions farfelues
- Il doit donner toutes ses pièces détachées à Madame Roussette

Bonnes réponses :

1) Un inventeur 2) Une machine à écrire 3) Tous les objets dans la pièce prennent vie 4) Parce que la machine à écrire n'a pas été correctement mise à la terre 5) Il doit être plus prudent lorsqu'il utilise des pièces détachées

Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

Invention: Objet créé pour la première fois

Détachées: Pièces séparées

Rouages: Pièces en forme de roue dentée qui tournent pour faire fonctionner une machine

électrique: Qui fonctionne à l'électricité

Boutons: Petites pièces qu'on appuie pour faire fonctionner une machine

Fracas: Bruit fort et soudain

Fumée: Gaz qui sort des choses qui brûlent

Pièce: Endroit où on se trouve

Folie: Situation où tout devient fou et imprévisible

Voisine: Femme qui habite à côté

étudier: Regarder attentivement pour trouver une solution

Mise à la terre: Connecter un objet à la terre pour éviter les problèmes électriques

Débordante: Qui est trop grande

Victimes: Personnes ou choses qui subissent quelque chose de négatif

Conséquences: Ce qui arrive après quelque chose qu'on a fait