

La Légumachine folle

Histoire rigolote • 5/6 ans



Chapitre 1 : L'invention farfelue

Dans une petite maison située au bord d'une prairie verdoyante, vivait une femme du nom de Léa. Léa était une inventrice passionnée et farfelue, toujours à la recherche de nouvelles idées pour rendre le quotidien plus amusant. Un jour, alors qu'elle était tranquillement installée dans son atelier, une idée lumineuse lui vint à l'esprit : elle allait inventer une machine qui transforme les légumes en jouets !

Léa se mit immédiatement au travail. Elle cogitait, dessinait, et assemblait des objets récupérés ça et là. Après des heures de travail acharné, elle mit au point sa machine extraordinaire. Elle l'appela « **La Légumachine** ». Lorsque Léa appuya sur le bouton, la machine se mit à produire des jouets colorés à partir de légumes ! Des carottes transformées en petites voitures, des brocolis devenant des poupées, c'était absolument fascinant !

Chapitre 2 : Les légumes farceurs

Léa était ravie de son invention, mais elle ne se doutait pas que les légumes joueurs allaient lui réserver bien des surprises. Un soir, alors qu'elle avait laissé la Légumachine en marche dans son atelier, elle entendit un bruit étrange en provenance de l'étage. Elle monta rapidement les escaliers et découvrit avec stupeur que les jouets légumes s'étaient échappés de la machine et se promenaient dans la maison !

Elle courut après un petit pois qui sautillait joyeusement dans le couloir, tandis qu'une carotte roulait à toute vitesse dans le salon en laissant des traces de terre derrière elle. Léa était à la fois effrayée et amusée par cette situation rocambolesque. Elle se retrouva bientôt entourée de légumes farceurs, qui semblaient s'amuser follement de leur nouvelle liberté.

Chapitre 3 : La chasse aux légumes

Léa décida qu'il était temps de remettre de l'ordre dans sa maison. Elle attrapa un filet à papillon et commença la chasse aux légumes farceurs. Elle courait dans tous les sens, essayant d'attraper les petits pois bondissants et les carottes fugueuses. Certains légumes se cachaient dans les recoins les plus improbables de la maison, et Léa devait redoubler d'ingéniosité pour les attraper.

Après de nombreux rebondissements et éclats de rire, Léa réussit finalement à rattraper tous les légumes farceurs. Elle les enferma dans un grand panier et soupira de soulagement. « **Quelle aventure !** », se dit-elle en souriant.

Chapitre 4 : La solution farfelue

Malgré les mésaventures causées par les légumes farceurs, Léa ne voulait pas abandonner son invention. Elle savait que la Légumachine pouvait apporter beaucoup de joie et d'amusement, à condition de trouver une solution pour éviter les fugues des jouets légumes.

Elle passa des heures à peaufiner son invention, ajoutant des systèmes de verrouillage et des capteurs de mouvement pour empêcher les légumes de s'échapper. Une fois les améliorations terminées, Léa relança la machine avec un brin d'appréhension.

Chapitre 5 : Les légumes sages

Cette fois-ci, les jouets légumes restèrent sagement dans la Légumachine. Léa était enchantée de voir que ses modifications avaient fonctionné. Elle invita ses amis à venir admirer sa nouvelle invention. Les enfants étaient fascinés de voir les légumes se transformer en jouets colorés devant leurs yeux émerveillés.

Léa avait réussi à résoudre les problèmes causés par les légumes farceurs grâce à son ingéniosité et sa persévérance. Elle avait compris que parfois, même les inventions les plus farfelues peuvent réserver des surprises inattendues. Mais avec un peu de créativité et de détermination, on peut surmonter tous les obstacles.

Et depuis ce jour-là, Léa continua à inventer des machines farfelues, mais elle veillait toujours à anticiper les éventuels problèmes. Elle savait que l'ingéniosité était la clé pour rendre le quotidien plus amusant et surprendre les gens avec ses inventions originales.

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

1) Quelle est l'invention de Léa ?

- Une machine à transformer les légumes en jouets
- Une machine à faire pousser des fleurs
- Une machine à faire la cuisine
- Une machine à voler dans le ciel

2) Que se passe-t-il quand Léa appuie sur le bouton de la machine ?

- La machine se met à produire des jouets en forme de légumes
- La machine se met à produire des légumes en forme de jouets
- La machine se met à produire des bonbons
- La machine ne fonctionne pas

3) Que font les jouets légumes quand ils s'échappent de la machine ?

- Ils se promènent dans la maison
- Ils se cachent dans le jardin
- Ils retournent dans le potager
- Ils s'envolent dans le ciel

4) Comment Léa réussit-elle à attraper les légumes farceurs ?

- Elle utilise un filet à papillon
- Elle les attire avec des friandises
- Elle les appelle et ils reviennent d'eux-mêmes
- Elle les laisse tranquilles

5) Que fait Léa pour éviter que les jouets légumes s'échappent à nouveau ?

- Elle ajoute des systèmes de verrouillage et des capteurs de mouvement
- Elle les laisse en liberté dans la maison
- Elle les cache dans un placard
- Elle les donne à ses amis

Bonnes réponses :

1) Une machine à transformer les légumes en jouets 2) La machine se met à produire des jouets en forme de légumes 3) Ils se promènent dans la maison 4) Elle utilise un filet à papillon 5) Elle ajoute des systèmes de verrouillage et des capteurs de mouvement

Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

Farfelue: Qui est étrange ou bizarre

Invention: Création d'un objet ou d'un dispositif nouveau

Machine: Appareil mécanique qui accomplit une tâche spécifique

Transforme: Changer ou modifier quelque chose pour le rendre différent

Légumes: Plantes comestibles cultivées dans les jardins ou les champs, comme les carottes ou les brocolis

Jouets: Objets avec lesquels les enfants jouent pour s'amuser

Colorés: Qui ont différentes couleurs vives

étrange: Qui est différent ou inhabituel

Stupeur: Un sentiment de surprise ou de choc

Rocambolesque: Qui est très compliqué ou improbable

Farceurs: Personnes ou choses qui aiment faire des blagues ou des farces

Chasse: Action de poursuivre et d'attraper quelque chose ou quelqu'un

Rebondissements: Changements inattendus ou événements surprenants

Ingéniosité: Capacité à trouver des solutions créatives ou intelligentes

Améliorations: Choses qui rendent quelque chose meilleur ou plus efficace

Verrouillage: Système pour fermer ou bloquer quelque chose

Capteurs: Appareil qui détecte ou mesure quelque chose

Persévérance: Continuer à faire quelque chose malgré les difficultés

Farfelues: Qui est étrange ou bizarre

Quotidien: Ce qui se passe tous les jours

Original: Qui est différent ou unique