

# La machine à nourriture magique

Histoire rigolote • 3/4 ans



## Chapitre 1 : L'inventeur farfelu

Un beau jour, dans un petit village situé au milieu des montagnes, vivait un inventeur nommé Jacques. Jacques était un homme très excentrique, toujours en train de bricoler et de créer des machines étranges dans son petit atelier.

Un jour, Jacques a décidé de créer une invention incroyable : une machine qui pourrait transformer n'importe quel objet en nourriture. Il a travaillé jour et nuit, et a finalement créé la machine dans son atelier.

Une fois qu'il avait terminé, Jacques était tout excité à l'idée de tester sa machine. Il est allé chercher une vieille chaussure qu'il avait dans son placard, l'a mise dans la machine et a appuyé sur le bouton.

Soudain, la machine a commencé à trembler et à faire un bruit étrange. Puis, en un instant, la chaussure s'est transformée en un délicieux hamburger!

Jacques était tellement heureux qu'il a crié de joie. Il a appelé son chat, Félix, pour qu'il vienne goûter le hamburger avec lui. Félix a mangé quelques bouchées et a commencé à se sentir bizarre.

« **Hé, Jacques, je pense que ton hamburger me donne des ailes!** », a dit Félix en essayant de sauter dans les airs.

Jacques a regardé son chat étonné, et a réalisé que sa machine avait créé une nourriture magique qui donnait des pouvoirs surnaturels à celui qui la mangeait.

## Chapitre 2 : Les péripéties rocambolesques

Jacques était ravi par cette découverte et il a commencé à expérimenter avec sa machine. Il a créé toutes sortes de nourriture magique, depuis les pizzas volantes jusqu'aux steaks qui faisaient pousser des cheveux.

Mais un jour, quelque chose de terrible s'est produit. Jacques a laissé la machine allumée et est parti faire une course rapide dans le village. Pendant ce temps-là, Félix a décidé d'explorer l'atelier de Jacques et a remarqué la machine.

Le chat curieux a sauté sur le bouton de la machine et a commencé à appuyer sur tous les boutons. Soudain, la machine a commencé à se déchaîner, créant des pluies de spaghettis et des nuages de bonbons géants.

Jacques est revenu à l'atelier et a vu la catastrophe qui s'était produite. Il a compris que la machine avait besoin d'un système de sécurité pour empêcher les chats curieux de mettre les pattes dessus.

Il a donc travaillé dur pour améliorer sa machine et ajouter un système de sécurité sophistiqué. En fin de compte, il a créé une machine qui pouvait transformer n'importe quoi en nourriture magique, mais qui n'était accessible qu'à ceux qui avaient la clé de sécurité.

## Chapitre 3 : L'ingéniosité de Jacques

Jacques était fier de son invention améliorée et a commencé à la présenter aux gens du village. Les

enfants étaient particulièrement fascinés par la nourriture magique et les pouvoirs qu'elle donnait.

Mais une nuit, un voleur est entré dans l'atelier de Jacques et a volé la clé de sécurité de la machine. Jacques a été dévasté, car il savait que la nourriture magique pourrait causer des problèmes s'il tombait entre de mauvaises mains.

Il a donc décidé de mettre ses talents d'inventeur à profit et a créé une nouvelle machine : une machine qui pourrait désactiver temporairement la machine à nourriture magique. Il a apporté sa nouvelle invention au village et a commencé à la montrer aux habitants.

Le voleur est revenu pour voler la machine, mais cette fois-ci, Jacques l'a surpris avec un piège ingénieux. La machine à désactiver a été activée quand le voleur a essayé d'ouvrir la porte de l'atelier.

Le voleur a été si surpris qu'il a laissé tomber la clé de sécurité de la machine à nourriture magique, et Jacques a pu la récupérer en toute sécurité.

Les habitants du village ont été impressionnés par l'ingéniosité de Jacques et l'ont remercié pour avoir créé une invention si merveilleuse. Jacques était heureux d'avoir résolu tous les problèmes et a continué à créer des inventions qui rendaient les gens heureux.

Et Félix? Eh bien, il est devenu un chat volant grâce à la nourriture magique qu'il avait mangé, et il a passé le reste de sa vie à s'amuser en volant dans les nuages.

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

### 1) Quel est le nom de l'inventeur dans l'histoire ?

- Pierre
- Jacques
- Gérard
- Lucas

### 2) Qu'a créé l'inventeur dans son atelier ?

- Une machine à laver
- Une machine à voyager dans le temps
- Une machine à transformer les objets en nourriture
- Une machine volante

### 3) Quel est le nom du chat de l'inventeur ?

- Félix
- Oscar
- Simba
- Mittens

### 4) Que se passe-t-il quand on mange de la nourriture magique créée par la machine de l'inventeur ?

- On devient invisible
- On grandit
- On se met à parler une autre langue
- On acquiert des pouvoirs surnaturels

### 5) Que fait l'inventeur pour éviter que sa machine ne tombe entre de mauvaises mains ?

- Il la détruit
- Il la cache
- Il la garde avec lui en permanence
- Il crée une machine qui peut la désactiver temporairement

### Bonnes réponses :

1) Jacques 2) Une machine à transformer les objets en nourriture 3) Félix 4) On acquiert des pouvoirs surnaturels 5) Il crée une machine qui peut la désactiver temporairement

## Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

**Inventeur:** Personne qui crée de nouvelles choses

**Bricoler:** Réparer ou créer des choses en utilisant des matériaux disponibles

**Excentrique:** Qui est différent des autres et attire l'attention

**Machine:** Un objet qui fonctionne grâce à une source d'énergie et qui est conçu pour effectuer une tâche particulière

**Nourriture:** Ce que l'on mange pour nourrir son corps

**Chaussure:** Un objet que l'on met sur ses pieds pour les protéger ou pour marcher

**Hamburger:** Un type de sandwich qui contient un steak haché et d'autres ingrédients

**Chat:** Un animal domestique souvent utilisé pour la compagnie

**Pouvoirs surnaturels:** Capacités magiques ou surnaturelles

**Catastrophe:** Un événement qui cause beaucoup de dégâts

**Système de sécurité:** Un ensemble de dispositifs qui empêchent les personnes non autorisées d'accéder à un endroit ou à un objet

**Voleur:** Quelqu'un qui prend des choses qui ne lui appartiennent pas

**Ingéniosité:** La qualité d'être astucieux et inventif

**Piège:** Un dispositif conçu pour attraper ou tromper quelqu'un

**Merveilleuse:** Très agréable ou impressionnante