

La Machine à Rêves Farfelus

Histoire rigolote • 9 ans et plus



Chapitre 1 : L'invention de Madame Inventoria

Dans un petit village niché au cœur d'une vallée verdoyante, vivait une femme au nom singulier : Madame Inventoria. Cette dernière était une inventrice hors pair, toujours en quête de nouvelles idées farfelues pour améliorer le quotidien de ses concitoyens. Son laboratoire, installé dans une vieille grange reconverte en atelier, regorgeait de gadgets étranges et de machines étonnantes.

Un matin, alors que le soleil pointait à peine à l'horizon, Madame Inventoria eut une idée lumineuse. Elle décida de créer une machine à rêves, une invention révolutionnaire qui permettrait à chacun de choisir le rêve qu'il souhaitait faire pendant la nuit. Avec enthousiasme, elle se mit au travail, assemblant pièce après pièce, réglant minutieusement chaque détail.

Après des jours et des nuits de labeur acharné, la machine à rêves était enfin prête. Madame Inventoria l'installa au centre du village, invitant tous les habitants à venir la tester. L'effervescence était à son comble, chacun se pressant pour expérimenter cette invention inédite.

Chapitre 2 : Les rêves inattendus

La nuit tomba, et les premiers curieux s'installèrent devant la machine à rêves. Chacun composa avec soin le scénario de son rêve, sélectionnant les personnages, les décors, et les rebondissements. Madame Inventoria activa l'engin, et bientôt, un doux ronronnement se fit entendre.

Cependant, dès les premières minutes, des murmures inquiets se firent entendre parmi la foule. Les rêves, censés être joyeux et colorés, semblaient prendre une tournure étrange et imprévue. Les rêveurs se retrouvaient projetés dans des situations loufoques et absurdes, où les licornes volaient en patins à roulettes et les poissons chantaient des sérénades à la lune.

Madame Inventoria, perplexe, tenta de comprendre ce qui pouvait bien causer ces dérives oniriques. Elle inspecta la machine sous toutes les coutures, vérifiant chaque connexion, chaque circuit. Mais rien ne semblait expliquer ce phénomène étrange.

Chapitre 3 : La course contre la montre

Alors que la confusion régnait dans le village, un jeune garçon du nom de Léo eut une idée lumineuse. Et si les rêves farfelus étaient en réalité le fruit de l'imagination débordante des habitants eux-mêmes ? Peut-être que la machine captait non pas les souhaits conscients, mais les désirs les plus fous et enfouis dans les tréfonds de l'inconscient.

Sans plus attendre, Léo se porta volontaire pour tester cette hypothèse. Il s'installa devant la machine à rêves, ferma les yeux, et se mit à imaginer un rêve incroyable, mêlant dragons cracheurs de confettis et châteaux suspendus dans les nuages.

À la grande surprise de tous, le rêve de Léo se déroula exactement tel qu'il l'avait imaginé. Les habitants du village réalisèrent alors que la machine à rêves ne faisait que matérialiser les fantasmes les plus farfelus de chacun.

Chapitre 4 : La leçon de Madame Inventoria

Face à cette découverte inattendue, Madame Inventoria se mit à rire de bon cœur. Elle avait créé une

invention révolutionnaire, certes, mais surtout un miroir magique révélant les désirs les plus insensés de tout un chacun. Les habitants du village, loin d'être déçus, se prirent au jeu, imaginant des rêves toujours plus extravagants et délirants.

Madame Inventoria comprit alors que la vraie magie résidait dans l'imagination débordante des individus, dans leur capacité à rêver en grand et en couleurs. Avec une lueur espiègle dans le regard, elle décida de laisser la machine à rêves en place, offrant ainsi à tous la possibilité de s'évader chaque nuit dans un univers farfelu et merveilleux.

Et c'est ainsi que le village de Madame Inventoria devint célèbre dans tout le royaume, non pas pour ses rues pavées ou ses monuments majestueux, mais pour sa machine à rêves qui exauçait les vœux les plus fous de chacun.

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

1) Quelle était l'invention de Madame Inventoria ?

- Une machine à voyager dans le temps
- Une machine à rêves
- Un robot cuisinier
- Un avion magique

2) Où se trouvait le laboratoire de Madame Inventoria ?

- Dans une tour de château
- Dans une vieille grange
- Dans une grotte
- Dans une forêt enchantée

3) Que se passait-il lorsque les habitants utilisaient la machine à rêves ?

- Ils voyageaient dans l'espace
- Ils réalisaient leurs rêves les plus fous
- Ils devenaient invisibles
- Ils se transformaient en animaux

4) Quelle découverte fit le jeune garçon Léo ?

- Les rêves étaient contrôlés par un sorcier
- Les rêves étaient créés par la machine
- Les rêves étaient le reflet des désirs inconscients
- Les rêves étaient des illusions

5) Que réalisa Madame Inventoria à la fin de l'histoire ?

- Elle ferma son laboratoire
- Elle détruisit la machine à rêves
- Elle laissa la machine à rêves en place
- Elle partit en voyage autour du monde

Bonnes réponses :

1) Une machine à rêves 2) Dans une vieille grange 3) Ils réalisaient leurs rêves les plus fous 4) Les rêves étaient le reflet des désirs inconscients 5) Elle laissa la machine à rêves en place

Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

Farfelues: Qui est fantaisiste, original, un peu bizarre

Labeur: Travail pénible et prolongé

Effervescence: Excitation, agitation intense

Engin: Appareil, machine, outil

Rebondissements: événements imprévus qui changent le cours d'une situation

Ronronnement: Bruit continu et régulier, comme celui d'un moteur ou d'une machine en marche