



# Mama, le gros paresseux

**Author:** Vidya Pradhan

**Illustrator:** Rohit Kelkar

**Translator:** Sak Untala

Level 3



Toc-toc-toc !

Amma alla ouvrir la porte.

— Raghu Mama ! s'exclamèrent Amish et Soni  
en le serrant très fort dans leurs bras.





Raghu Mama était le frère unique de leur maman. Il racontait toujours les meilleures histoires et leur apportait toujours les cadeaux les plus intéressants.

Mais il y avait un problème avec Raghu Mama...





Raghu Mama était tellement paresseux qu'il pouvait rester dans son fauteuil pendant des heures, à lire, à regarder la télévision ou à dormir, tout simplement.

Il ne participait pas aux tâches ménagères, et n'allait pas faire les courses sur le marché. Amma en avait assez d'avoir un frère si paresseux.

— Alors, Raghu, demanda Amma, tu as encore prévu de passer toutes tes vacances dans ton fauteuil préféré ?

— Oh, non, répondit Raghu, cette fois, je vais explorer des grottes sous-marines, escalader des montagnes et chasser le tigre dans la jungle.

— Où ça, où ça ? firent Amish et Soni. Nous voulons t'accompagner !

— Pff, s'exclama Amma, c'est encore une blague !

Raghu Mama esquissa un sourire mystérieux.





Le lendemain, tandis que Raghu Mama était dans sa chambre, Amish et Soni l'entendirent parler à quelqu'un.

— Han, s'écria-t-il. C'est DINGUE ! OH NON !

Les enfants entrèrent dans sa chambre.

— Que se passe-t-il, Raghu Mama ?



Raghu Mama était installé dans son fauteuil préféré et portait un gros casque noir sur le visage. Il n'y avait personne d'autre dans la pièce.

Amish et Soni échangèrent des regards curieux.

— Tout va bien, Mama ? interrogea Amish en fixant le casque noir qui recouvrait presque entièrement le visage de Mama.

Raghu rit puis retira son casque.

— Allez, essaye-le, dit-il à Soni.

— C'est quoi ? demanda Soni.

Le casque était tellement lourd qu'elle devait le tenir à deux mains.

Raghu Mama plaça le casque sur le visage de Soni. Il était éteint et Soni ne vit tout d'abord rien du tout. Puis, Raghu appuya sur un bouton.

Tout à coup, Soni se retrouva plongée au fond d'un océan !

Il y avait des poissons multicolores partout. Elle tourna son visage vers la gauche et aperçut une grosse tortue qui nageait à ses côtés. Elle était tellement près d'elle que Soni crut pouvoir la toucher.

Ensuite, Soni tourna son visage vers la droite.

— Ah, hurla-t-elle tandis qu'un énorme requin fonçait sur elle.





— À moi, à moi ! s'écria Amish en essayant de retirer le casque du visage pétrifié de Soni.

— Oui, c'est à ton tour, maintenant, fit Raghu Mama. J'ai ce qu'il te faut pour partir à l'aventure.

Amish mit le casque et Mama appuya sur un autre bouton.

— Oh, je vois des troupes de cerfs axis, et des singes langurs !

Amish se trouvait dans une forêt épaisse. Il entendait des cris d'oiseaux. En portant son regard vers le haut, il put observer un groupe d'oies en formation de vol en V.





- Ça a l'air tellement vrai, indiqua Soni. Quand j'avais le casque, c'est comme si je nageais sous l'eau !
- Oui, répondit Raghu Mama. C'est la raison pour laquelle on appelle ça la réalité virtuelle.
- Mais, virtuel, ça veut dire non réel, non ? demanda Soni, interloquée. Comment peut-on parler de réalité non réelle ?
- C'est une question très intelligente, dit Raghu Mama. On appelle cela réalité virtuelle parce que cela te fait croire que ce que tu regardes est réel. Donc, c'est presque réel.
- Au secours ! hurla Amish. Je vais me faire dévorer par un tigre !
- Ne t'inquiète pas, fit Raghu en riant, tu es en sécurité.
- C'est comme si on regardait un film, mais en beaucoup mieux, dit Soni sur un ton enthousiaste.
- Exactement, répondit Mama. Quand on regarde un film au cinéma, l'écran est seulement devant nous. Alors que lorsqu'on porte un casque de réalité virtuelle, c'est comme si le film était tout autour de nous.



— Alors, vous voulez passer vos vacances d'été à explorer la réalité virtuelle avec moi ? interrogea Raghu Mama.

Amish retira le masque et réfléchit un instant.

— Je crois que je préfère la réalité RÉELLE, répondit-il.

— Pourquoi ? s'étonna Raghu Mama.

— J'ai vu une mangue bien juteuse dans la jungle, expliqua Amish. Et maintenant, je veux en manger une. C'est impossible dans la réalité virtuelle.

— J'en veux une aussi, dit Soni.

Les enfants se précipitèrent dans la cuisine.

— Attendez-moi, s'écria Raghu Mama en courant derrière eux, délaissant ainsi son fauteuil préféré.





## Quelques bytes de réalité virtuelle...

1. Le terme « réalité virtuelle » a été utilisé pour la première fois en 1983, dans le récit de science fiction *The Judas Mandala*, écrit par Damien Broderick.
2. La réalité virtuelle est créée par des ordinateurs très puissants qui utilisent les petits écrans situés dans les casques pour recréer un monde en trois dimensions (3D) très semblable au monde réel.
3. Les casques de réalité virtuelle possèdent également des capteurs qui détectent le mouvement des yeux. Par exemple, si tu regardes vers le haut, l'écran affiche ce que tu verrais si tu regardais vraiment vers le haut. Donc si tu étais dans la jungle, comme Amish, et que tu regardais vers le haut, l'écran afficherait le ciel et non plus la forêt.

4. La réalité virtuelle ne sert pas qu'à jouer ou à explorer des nouveaux mondes. Elle peut également être utilisée pour entraîner des personnes à des pratiques professionnelles complexes, comme les actes de chirurgie à distance avec des robots. Les pompiers peuvent utiliser la réalité virtuelle pour s'entraîner à secourir des personnes dans des immeubles en feu, et les astronautes peuvent s'exercer à vivre dans l'espace et à explorer de nouveaux mondes. Imagine que l'on puisse ressentir ce que cela fait de marcher sur Mars avant même que d'avoir mis le pied dans un vaisseau spatial !

5. Est-ce que les enfants peuvent utiliser les masques de réalité virtuelle en toute sécurité ? La plupart des scientifiques pensent que c'est comme de regarder un petit écran (semblable à celui d'un téléphone mobile). Il faut donc être prudent sur la fréquence et la durée d'utilisation de ces casques.

### Story Attribution:

This story: Mama, le gros paresseux is translated by [Sak Untala](#) . The © for this translation lies with Sak Untala, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Based on Original story: '[Lazy Mama](#)', by [Vidya Pradhan](#) . © Pratham Books , 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license.

### Images Attributions:

Cover page: [Chair with pillow and goggles](#) by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 2: [Girl running with joy](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 3: [Children running to embrace man](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 4: [Children hugging man](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 5: [Man snoozing in a chair](#); by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 6: [Man smirking](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 7: [Children wonder what man is doing](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 8: [Man wearing three dimensional goggles](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 9: [Fish and algae](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 10: [Girl underwater](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license.

Disclaimer: [https://www.storyweaver.org.in/terms\\_and\\_conditions](https://www.storyweaver.org.in/terms_and_conditions)



Some rights reserved. This book is CC-BY-4.0 licensed. You can copy, modify, distribute and perform the work, even for commercial purposes, all without asking permission. For full terms of use and attribution, <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

**Images Attributions:**

Page 11: [Boy is wearing three dimensional goggles](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 12: [Boy in a forest](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 14: [Children and man in a virtual world](#) by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 15: [Open bag](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 16: [Chair with pillow](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 17: [Virtual reality backdrop](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license. Page 18: [Virtual reality backdrop](#), by [Rohit Kelkar](#) © Pratham Books, 2018. Some rights reserved. Released under CC BY 4.0 license.

**Disclaimer:** [https://www.storyweaver.org.in/terms\\_and\\_conditions](https://www.storyweaver.org.in/terms_and_conditions)



Some rights reserved. This book is CC-BY-4.0 licensed. You can copy, modify, distribute and perform the work, even for commercial purposes, all without asking permission. For full terms of use and attribution, <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

# Mama, le gros paresseux

(French)

Lorsque Raghu Mama, ce gros paresseux, prétend qu'il peut partir à l'aventure sans bouger de son fauteuil, Amish et Soni sont sceptiques. Comment cela est-il possible ? Est-ce qu'ils peuvent, eux aussi, partir à l'aventure ?

This is a Level 3 book for children who are ready to read on their own.



Pratham Books goes digital to weave a whole new chapter in the realm of multilingual children's stories. Knitting together children, authors, illustrators and publishers. Folding in teachers, and translators. To create a rich fabric of openly licensed multilingual stories for the children of India and the world. Our unique online platform, StoryWeaver, is a playground where children, parents, teachers and librarians can get creative. Come, start weaving today, and help us get a book in every child's hand!