



Quelle patte avancer en premier?

Quelle patte avancer en premier?

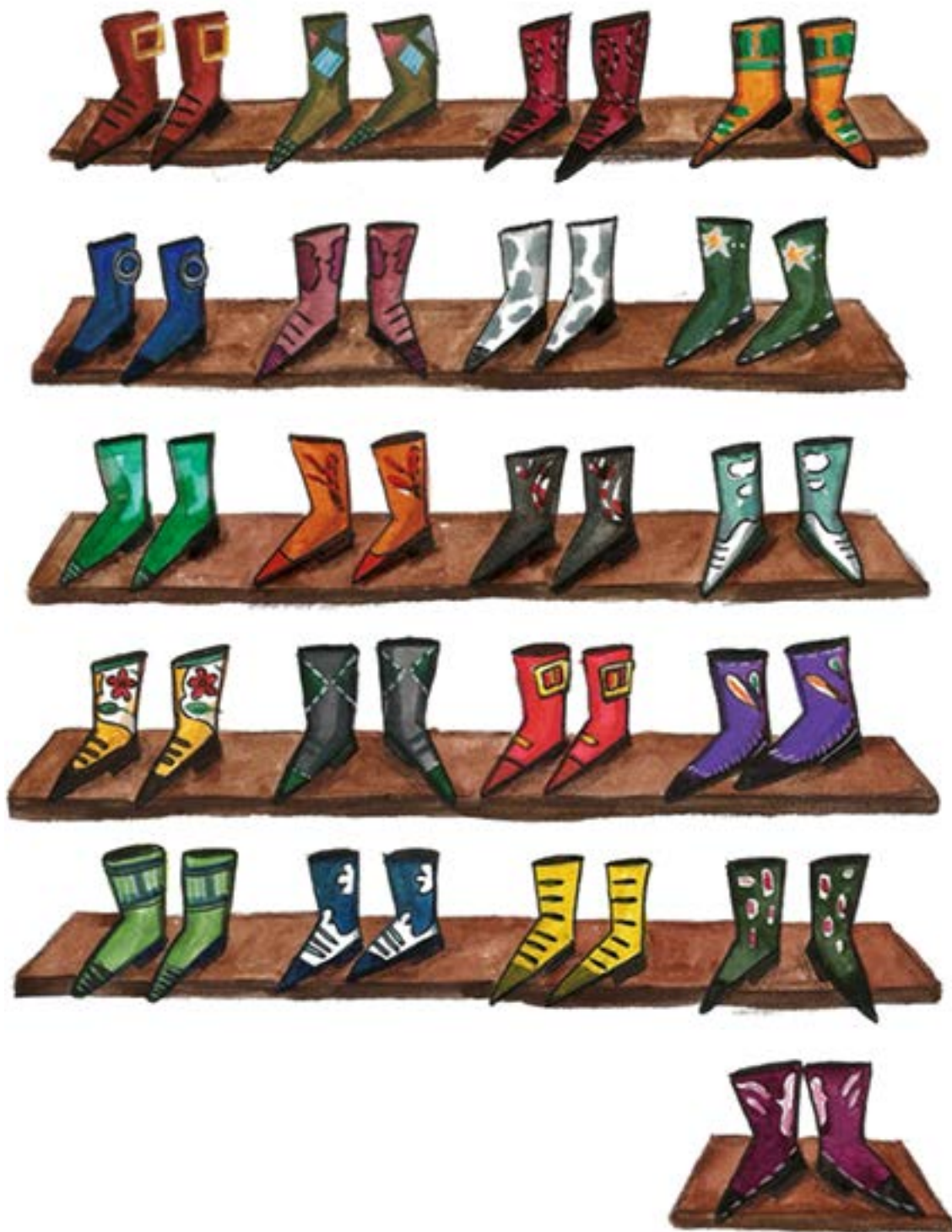
Auteur : Rustom Dadachanji

Illustrations : Tanvi Choudhury

Traduction : Sak Untala

Adaptation réalisée par Marie-Laure Besson





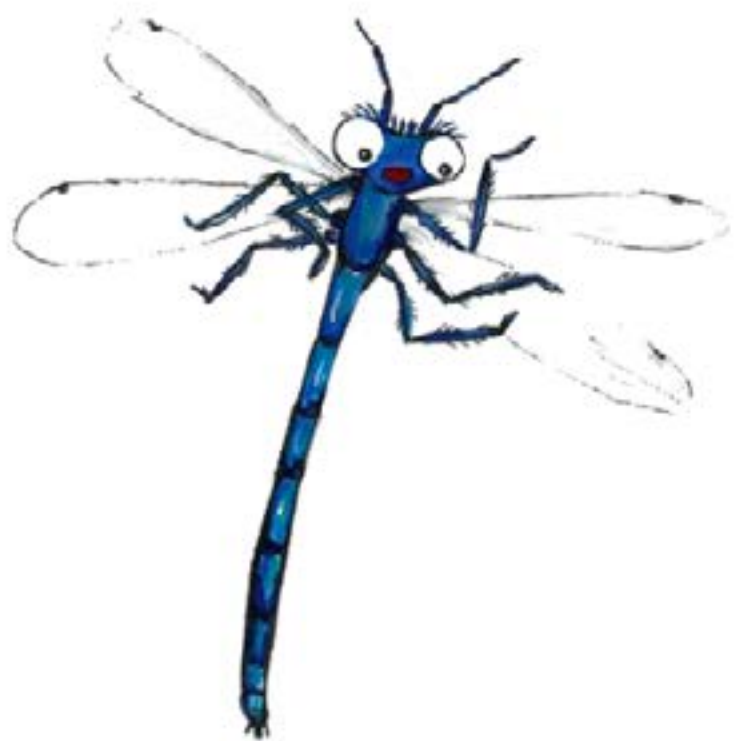
C'est une **journée idéale** pour **aller faire** une **promenade**, se **dit monsieur Mille-pattes**.

Existe-t-il une **meilleure façon** de **dégourdir** mes **42 pieds** ?

Au **bout** de **chacun** de ses **pieds**, **monsieur Mille-pattes** **porte** une **belle botte brillante** et **bariolée**.

En tout, **cela fait 21 paires** de **bottes** pour **42 pieds**.

Qui d'autre que dame Demoiselle pouvait-il
rencontrer en premier ?



6



7



- Vous avez de grandes bottes, dit-elle.

Dites-moi, Monsieur Mille-pattes, quelle patte avancez-vous en premier lorsque vous marchez ?

- Eh bien, celle-ci, bien sûr, répond monsieur Mille-pattes en soulevant la patte numéro 2.

Euh, non, attendez, plutôt celle-là, ajoute-t-il en soulevant la patte numéro 4.

- Oh, les jolies bottes ! s'exclame le gros scarabée. Dites-moi, Monsieur Mille-pattes, quelle patte avancez-vous en premier lorsque vous marchez ?



- Quelle question idiote ! s'emporte monsieur Mille-pattes.

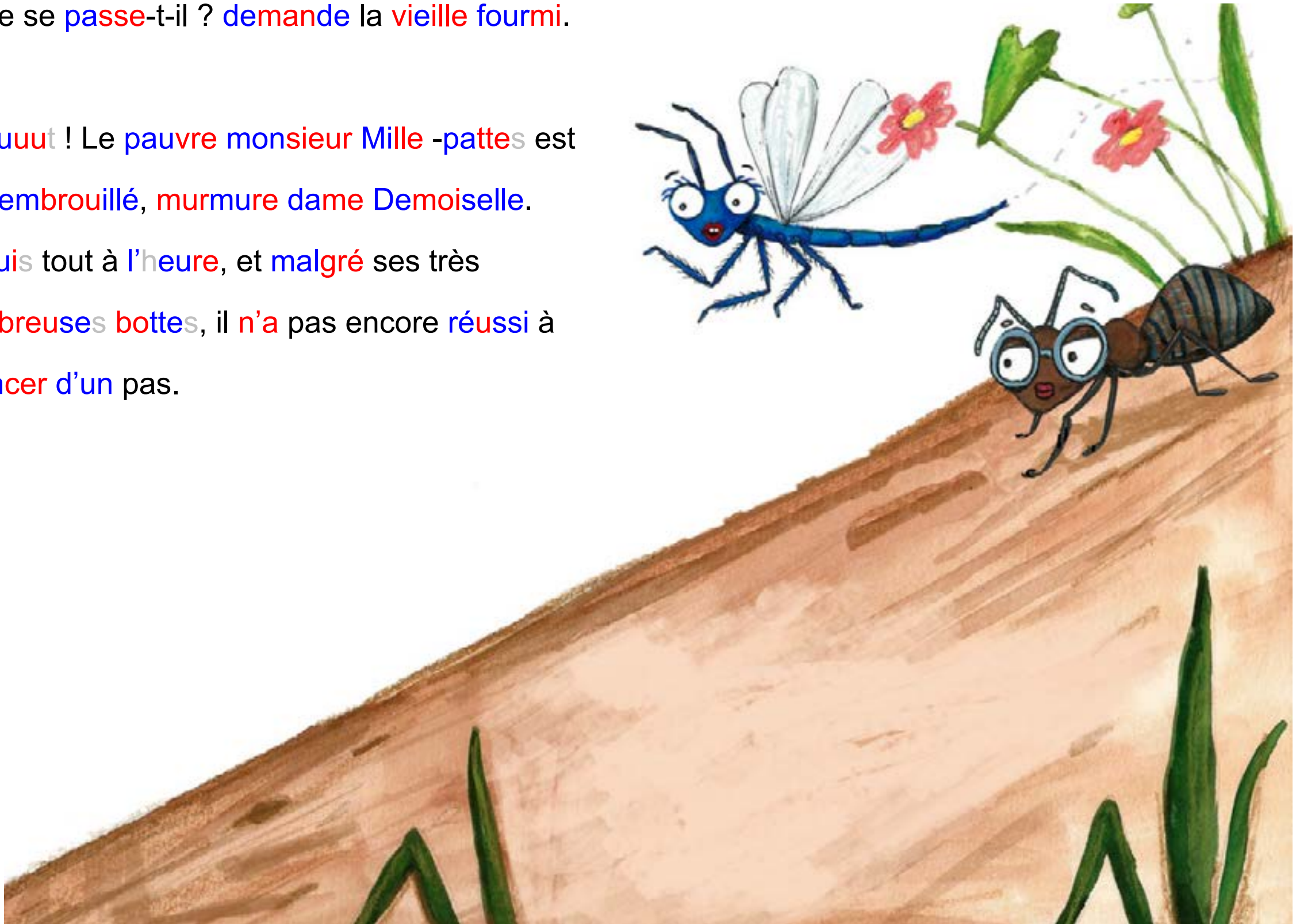
Il soulève la patte numéro 3, puis la repose aussitôt pour soulever la patte numéro 6 à la place.



- Que se **pass**e-t-il ? **dem**ande la **vieille** fourmi.

- **Chuuut** ! Le **pauvre** monsieur **Mille** -**pat**tes est très **embrouillé**, **murmure** dame **Demoiselle**.

Depuis tout à l'**heure**, et **malgré** ses très **nombreuses** **bottes**, il **n'a** pas encore **réussi** à **avancer** d'un pas.



- C'est vrai, ça ? interroge la vieille fourmi en soupirant. Dites-moi, Monsieur Mille-pattes, quelle patte avancez-vous en premier lorsque vous marchez ?



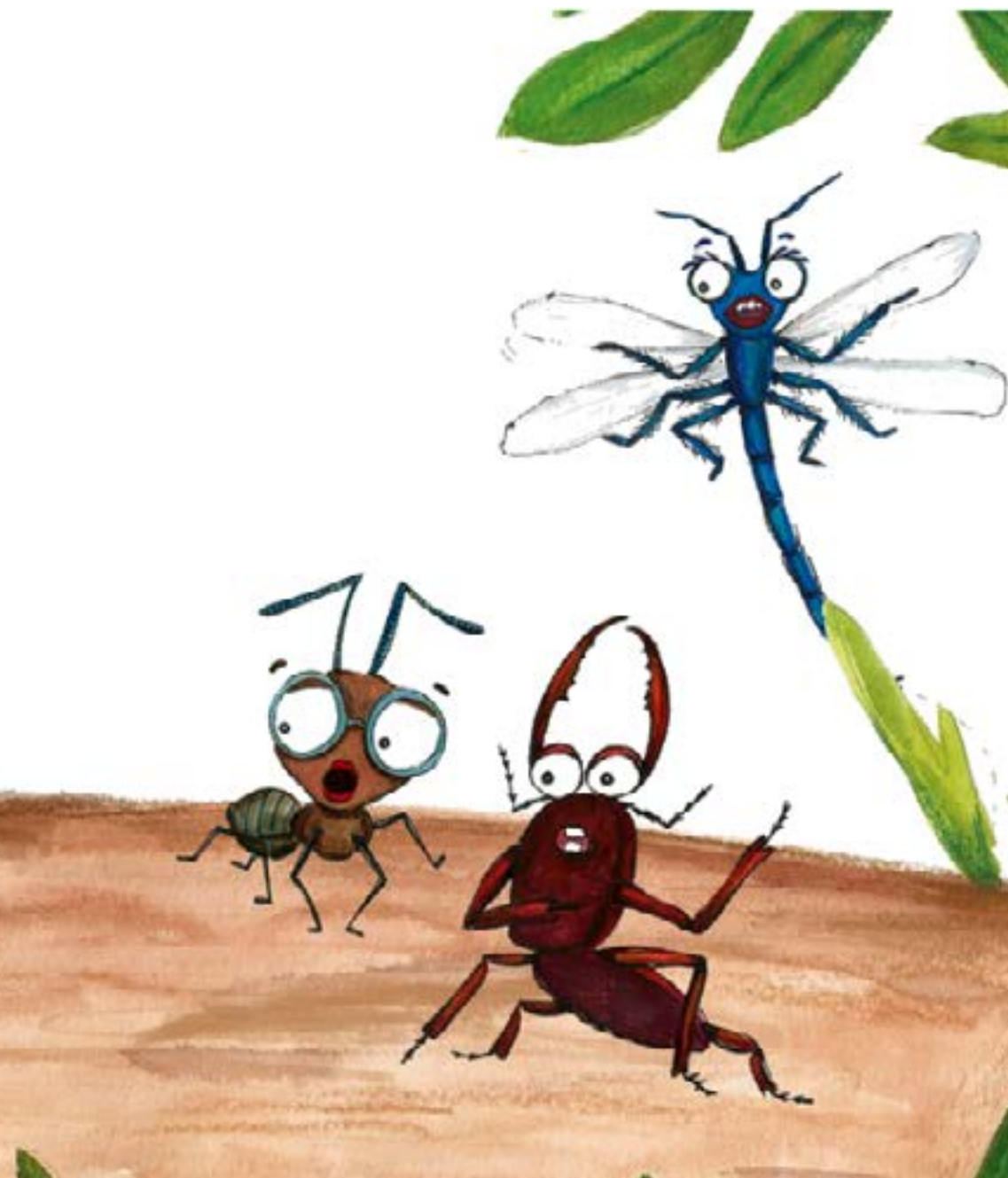


- Eh bien, Je commence tout simplement avec celle-ci, explique monsieur Mille-pattes en soulevant la patte numéro 4. Euh... non, attendez, celle-là, reprend-il en soulevant la patte numéro 8. Oh non ! Aucune des deux. Je veux dire, l'une des deux. Oh, non ! Je ne sais plus ce que je voulais dire !

- Courez, sauvez-vous ! crie une voix.
- Qui est-ce ? hurle le gros scarabée.



- Je suis un phasme. Toi, avec toutes tes bottes, tu as intérêt de te sauver.



- J'ai repéré un merle, chuchote le phasme. Il a l'air affamé et prêt à engloutir son petit-déjeuner. Il ne peut pas me voir parce que je ressemble à l'écorce sur laquelle je suis posé. Mais c'est sûr qu'il va te voir, toi, avec toutes tes belles bottes brillantes et bariolées ! Cours, sauve-toi vite !



- Ah ! Ah ! ricane le phasme.

- Qu'y a-t-il ? demande madame Araignée qui passait par là.



- Il n'y avait pas de merle, dit le phasme, c'était une blague. Je voulais voir toutes ces bottes en train de courir. Eh bien, je peux vous assurer que monsieur Mille-pattes sait courir !

N'est-ce pas **curieux** que **monsieur Mille-pattes** ait **eu tellement** de **mal** à **avancer** d'un pas, mais **aucun problème** pour **courir** ?
Cela pourrait arriver à **n'importe lequel** d'entre nous.



Nous **faisons** **certaines choses** tous les **jours** sans nous en **rendre compte**, comme **cligner** des **paupières** ou **bouger** les **mains** en **parlant**.

Mais si nous prêtons attention à nos clignements de paupières ou à la façon dont nous bougeons les mains, cela peut nous embrouiller.

On appelle cela le dilemme du mille-pattes ou la loi de Humphrey.



This book was made possible by Pratham Books' StoryWeaver platform. Content under Creative Commons licenses can be downloaded, translated and can even be used to create new stories - provided you give appropriate credit, and indicate if changes were made. To know more about this, and the full terms of use and attribution, please visit the following [link](#).