



Carine Paquin

# Le cadeau imaginaire





# Le cadeau imaginaire



Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être copiée ou reproduite sous quelque forme que ce soit sans la permission de RLP Jeunesse Vallée-de-l'Or.

Auteure : Carine Paquin

Contenu : RLP Jeunesse Vallée-de-l'Or

Idéation et illustrations : Imagine Boîte de pub

Imprimé au Canada – Août 2024

ISBN 978-2-9822802-0-5

# Voici Sam !



Aujourd'hui, c'est son anniversaire.

Il est entouré de ses amis, qu'il a invités pour l'occasion.

Zac



Léo



Abby

Si tout le monde a l'air si surpris, c'est que les parents de Sam viennent de lui remettre une boîte gigantesque : son cadeau d'anniversaire !



**Wow, Sam !**

As-tu demandé un éléphant ?

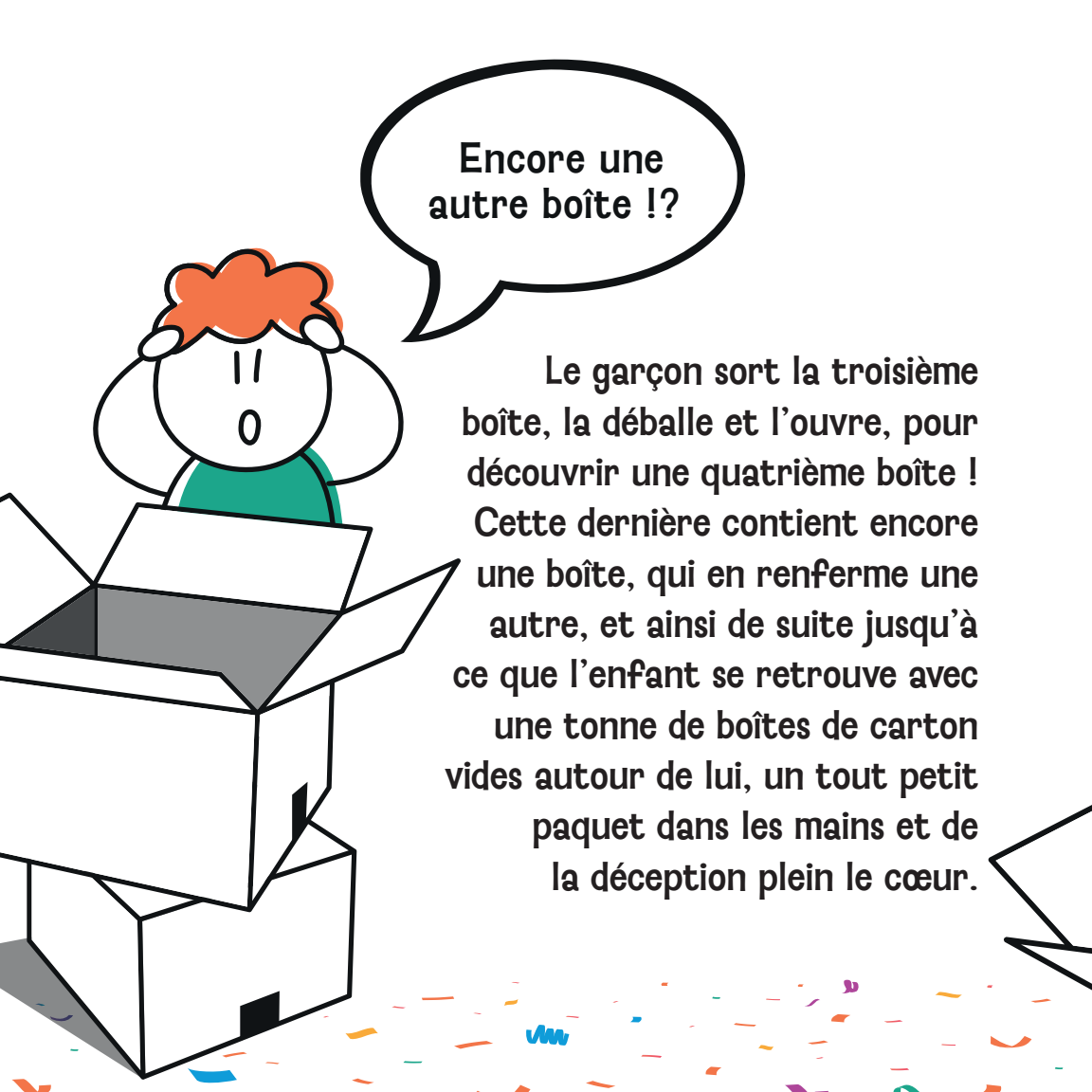
Sans perdre une seconde, le fêté commence à déballer son énorme cadeau, curieux de savoir ce que c'est. Le garçon ouvre la boîte et glisse la tête à l'intérieur, tandis que ses amis, impatients, se demandent ce qu'elle peut bien renfermer.



Vous ne devinerez  
jamais !

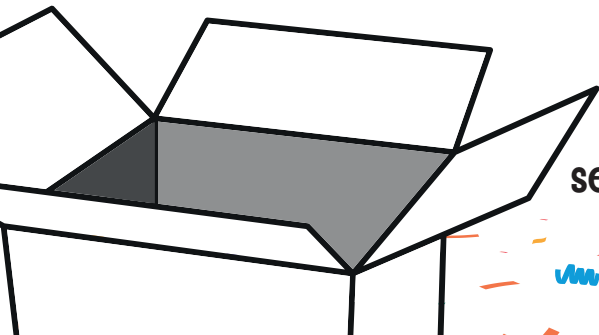
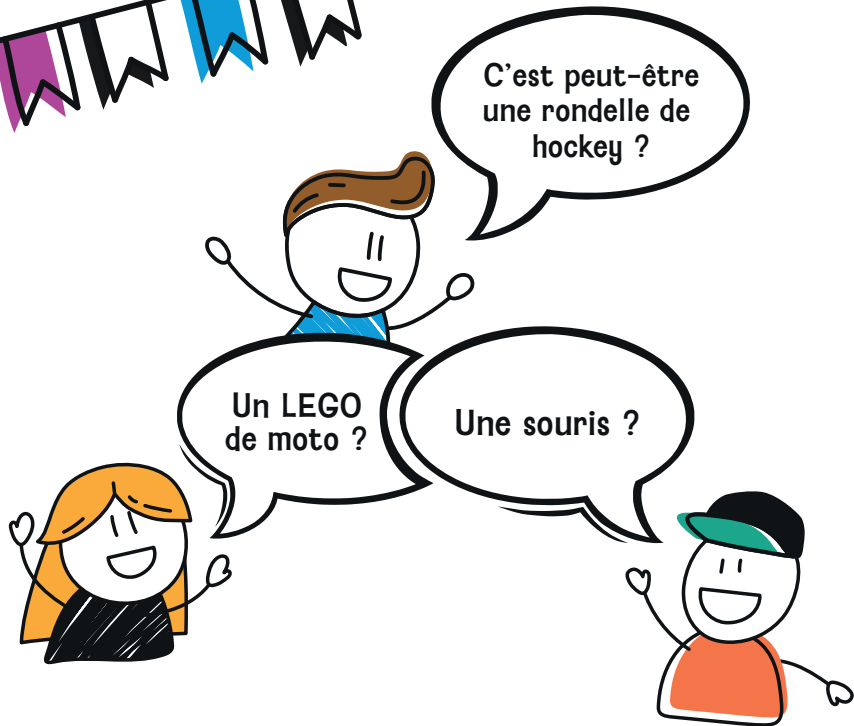
- Un but de hockey ? suppose Zac.
- Un motocross ? demande Abby.
- Pas un éléphant, quand même ?!  
s'écrie Léo.
- Non ! C'est une autre boîte !  
annonce Sam en rigolant.

Sam sort la deuxième boîte et la déballe avec autant d'enthousiasme que la première. Il l'ouvre, puis glisse la tête à l'intérieur devant ses amis curieux.



Encore une  
autre boîte !?

Le garçon sort la troisième boîte, la déballe et l'ouvre, pour découvrir une quatrième boîte ! Cette dernière contient encore une boîte, qui en renferme une autre, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'enfant se retrouve avec une tonne de boîtes de carton vides autour de lui, un tout petit paquet dans les mains et de la déception plein le cœur.



**Le cœur gros, Sam déchire le papier... et se met à hurler de joie !**

# Un téléphone cellulaire !!! Ce n'est pas vrai !! Merci, papa ! Merci, maman !

Sam saute dans les bras de ses parents pour les remercier de ce cadeau inespéré, si désiré, et court s'installer sur le divan pour ouvrir le téléphone et le configurer. Pendant ce temps, ses amis restent plantés là à le regarder.



– On va devoir discuter avec Sam de l’utilisation qu’il fera de son téléphone, glisse maman à papa avec un petit clin d’œil.

Après un moment à ne rien faire, Abby, pour se désennuyer, décide de faire rire ses amis. Elle dépose une boîte de carton sur sa tête et lance :

– Regardez mon nouveau casque de moto !

En la voyant, Zac a l’idée de se glisser dans la plus grosse boîte. Puis, il annonce à son tour :

– Avez-vous vu ma voiture ? C’est une décapotable.

– Et moi, je vais faire la course avec toi sur mon tapis volant ! s’exclame Léo, debout sur du papier d’emballage.

– Est-ce que tu te joins à nous, Sam ?, demande Abby.



Sam lève la tête et regarde ses amis d'un air étonné.

- Mais qu'est-ce que vous faites ?
- Éteins ton téléphone et tu verras bien ! lui lance Zac, sourire en coin.

Sam ferme son téléphone et observe ses copains.

Oh, WOW !  
Superbe voiture, Zac !



- Est-ce que je peux faire la course avec vous ? demande Sam en bondissant du divan.
- Bien sûr ! lui répond Abby.
- Mais tu dois trouver un moyen d'y participer, ajoute Léo.

Sam regarde autour de lui. Ses yeux s'arrêtent sur son père, qui est en train de balayer les miettes de gâteau tombées sous la table. Il lui demande :

- Papa, est-ce que je peux t'emprunter ton cheval, s'il te plaît ?

Sans attendre, Sam empoigne le balai, puis il enfourche sa monture et rejoint ses amis pour la course.



- Tu es certain que ton cheval va courir plus vite que ma voiture ? lui lance Zac.

Sam reprend son téléphone, fait une recherche et annonce :

- Je lis ici que le cheval le plus rapide du monde a atteint une vitesse de 71,9 kilomètres à l'heure au galop... Mais comme le mien a mangé des miettes de gâteau, il sera trois fois plus rapide que ça, j'en suis certain !

- C'est ce qu'on verra, dit Zac.

Les amis pouffent de rire tandis qu'Abby donne le signal du départ.



À vos marques,  
prêts... PARTEZ !

LOL

LOL

LOL

Le père de Sam hausse un sourcil en regardant son enfant. Perplexe, il demande à sa compagne :

- Comprends-tu ce qu'ils font, toi ?
- Ils jouent...
- Avec des boîtes, du papier et un balai ?
- Mais non, voyons ! Avec leur imagination... lui répond la maman, souriante, tout en immortalisant cet instant magique grâce à l'appareil photo du nouveau cellulaire de son fils.



## Ouvrons la discussion !



1. D'après toi, quel âge Sam vient-il d'avoir ?
2. Qu'est-ce que tu penses du cadeau que Sam a reçu pour sa fête ?
3. Si tu recevais un téléphone cellulaire ou une tablette, comment l'utiliserais-tu ?
4. Est-ce que Sam a fait un bon choix en délaissant son téléphone cellulaire pour aller jouer avec ses amis ?
5. D'après toi, quels sont les bons moments pour utiliser un téléphone cellulaire ou une tablette ?
6. Quelles sont les autres règles que l'on pourrait se fixer en famille, à propos de l'utilisation des écrans ?

Les écrans, une question d'équilibre !

Équilibre = **Moins** de temps d'écran, **plus** de contenu qui procure des bienfaits et aux **bons** moments

\*Cette définition de l'équilibre numérique a été élaborée par PAUSE.  
Pour plus d'informations et d'outils, consultez [pausetonecran.com](http://pausetonecran.com)

## Moins de temps d'écran

- Impliquer l'enfant dans la mise au point des règles d'utilisation des écrans
- Proposer à l'enfant de prendre des pauses fréquentes
- Planifier la journée pour inclure d'autres activités de loisir
- Prévoir des activités en famille
- Prévoir à l'occasion des journées sans écrans pour toute la famille.



## Plus de contenu qui procure des bienfaits

- Prévoir un espace commun pour l'utilisation des écrans
  - Partager du temps d'écran avec l'enfant
- Superviser le contenu auquel l'enfant s'expose
  - Favoriser du contenu éducatif et créatif



## Aux bons moments

- Créer des zones sans écrans
- Favoriser les interactions sociales sans écrans
- Éviter les écrans :
  - avant le coucher
  - avant le départ pour l'école
  - pendant les repas



## Définition :

Écrans = télévision, tablette, ordinateur, cellulaire, jeux vidéo

## Temps d'écran de loisir recommandé selon l'âge :

Moins de 2 ans = aucun

De 2 à 5 ans = moins d'une heure par jour

De 6 à 11 ans = maximum de deux heures par jour

\*Un temps d'écran quotidien de moins de deux heures est associé à une meilleure santé globale.

## Pour plus d'informations et d'outils :

Comme parent, vous êtes le premier modèle de votre enfant ! Alors si vous souhaitez être mieux outillé, consultez les sites [pausetonecran.com](http://pausetonecran.com) et [csepguidelines.ca](http://csepguidelines.ca)





Vallée-de-l'or

Action  
Réussite  
Abitibi-Témiscamingue



J'EN FAIS PARTIE !



# Les écrans, une question d'équilibre !

[info@rlpjeunessevo.com](mailto:info@rlpjeunessevo.com)

