

Activités proposées

autour du roman **Le fugueur**

UN ROMAN VRAI SUR LA VIE EN CENTRE JEUNESSE

Résumé

Un soir de janvier, Jean-Samuel se rebelle contre son père alcoolique et se lance dans une fugue éperdue qui deviendra pour lui une intense leçon de vie. Arrêté rapidement avec un compagnon d'infortune au lourd passé, puis placé en centre d'accueil pour jeunes contrevenants, l'adolescent connaîtra l'amitié de Squatte et l'amour d'Isabelle. Mais il devra aussi se mesurer à lui-même, face à la haine et à la jalousie, à la vie et à la mort, épaulé de son intervenant Alain. Se pourrait-il que Jean-Sam découvre que la plus grande difficulté d'une fugue n'est ni le froid ni la faim, mais le retour?

Ce roman aborde le sujet délicat de la révolte adolescente et de la résilience... car pour certains jeunes en particulier, l'intégration au monde nécessite de se délivrer d'abord de lourdes entraves parentales.

QUELQUES MOTS SUR L'AUTEUR LUC PROULX

Journaliste puis publicitaire, c'est au détour de la trentaine que Luc Proulx entreprend ses études littéraires, tout en devenant psychoéducateur dans la foulée de ses engagements comme enseignant au secondaire. Au terme de ses années universitaires, il obtient son baccalauréat et publie à la fin des années 90 *Le fugueur*, qui a d'abord connu un beau succès chez Héritage en 1996.

Récemment, Luc a accepté de publier sous la bannière de Joey Cornu, car le projet de l'éditeur consistant à faire éclore la jeune relève lui tient à cœur; il en a d'ailleurs fait la preuve dans les multiples articles qu'il a écrits à ce sujet en tant que journaliste culturel dans des hebdomadaires de la Rive-Nord de Montréal. *Le fugueur* et *Le retour du fugueur* sont sortis en février 2011, dans en éditions révisées et actualisées.

CINQ SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS DIFFÉRENCIÉES

Pour favoriser les apprentissages autour du roman *Le fugueur*, voici quelques idées de différenciation pédagogique, inspirées en partie d'un document produit en 2004 par les enseignants Mario Cossette et Martine Brunet, de l'école secondaire d'Iberville (*document conçu à l'origine pour des élèves en difficulté et consultable sur le site d'Érudit, à l'adresse <<http://id.erudit.org/iderudit/49502ac>>*).

- 1) Échange de lettres (en dyade)
- 2) Monologue ou jeu de rôles de commérage (seul ou en dyade)
- 3) Pièce de théâtre courte (en petits groupes)
- 4) Bande dessinée (en dyade)
- 5) Conception d'une campagne «Jeunes en fugue» (en petits groupes)

Si vous souhaitez recevoir un fichier Word pour adapter ce document à l'intention de votre classe, n'hésitez pas à communiquer avec l'éditeur : editeur@joeycornu.com

1) Échange de lettres

L'élève qui choisit ce projet en dyade doit s'intéresser d'abord à comprendre et à explorer la psychologie du personnage qu'il endossera, avant d'écrire une lettre de 300 mots environ. Un étudiant pourrait jouer le rôle de Jean-Sam, tandis qu'un autre pourrait agir à titre de parent, celui de son choix selon le genre de message qu'il ou elle veut transmettre au fils, ou encore s'exprimer à titre d'éducateur ou d'ami.

Quel que soit le personnage par qui l'élève choisit de s'exprimer, il doit au préalable établir une fiche psychologique et physique. Les détails qui ne seront pas directement utiles à la rédaction de la lettre comptent aussi, car il faut d'abord se mettre dans la peau du personnage pour tenir un discours cohérent et bien se situer par rapport à la personne à qui on écrit. On peut prendre pour thème : faire la paix, se vider le cœur, ou encore offrir des conseils.

Exemple sommaire de fiche de personnage :

Nom :

Meilleur ami :

Meilleure amie :

Traits physiques :

Traits psychologiques : (qualités, défauts, peurs, souvenirs marquants, mets favoris, musique et livres préférés, etc.)

Antécédents familiaux : (caractéristiques de la famille)

Occupation :

Loisirs :

Ambitions :

Motif de la lettre : (encouragement, mise en garde, etc.)

2) Monologue ou jeu de rôles de commérage

Quand un adolescent commet une infraction et se retrouve placé en centre jeunesse, il est bien possible que l'entourage se mette à faire des commentaires. Parfois, c'est par sympathie, mais le plus souvent, c'est pour lui casser du sucre sur le dos et critiquer sa famille.

- L'élève choisit de créer un personnage qu'il présente d'abord succinctement en expliquant sa relation avec Jean-Sam.
- Le discours peut faire environ 300 mots. L'utilisation d'un accessoire bien choisi pour caractériser cette relation avec Jean-Sam, ainsi que l'intonation propre au genre de personnage sont importantes à la crédibilité.
- S'il s'agit d'un jeu de rôle à deux ou à trois élèves, ceux-ci doivent interagir entre eux, mais peuvent aussi s'écouter parler le plus clair du temps. Le commérage n'est pas une discussion, mais plutôt un exutoire personnel.

3) Pièce de théâtre courte

Transmatérialiser un roman en pièce de théâtre demande de l'organisation et une vision; il faut :

- établir une grille de découpage des actes, puis des scènes
- extraire les dialogues et en indiquer les didascalies (ou instructions de jeu)
- attribuer des rôles et prévoir une mise en scène
- planter quelques indices d'un décor pour montrer les changements d'époque ou de lieux, et choisir des costumes appropriés

Le chapitre 1 (« La fugue »), le chapitre 11 (« L'amorce du retour ») et le chapitre 12 (« Le père ») permettent de faire un survol en trois actes de la fugue et de la réparation, avec le personnage principal et deux personnages pivots du roman.

Cet exercice enrichissant pour des élèves parvenus à un stade où des aptitudes particulières pour la littérature et le théâtre se précisent. Les dialogues peuvent également être lus par ceux qui ont plus de difficultés à mémoriser, ce qui peut faire d'ailleurs l'objet d'une mise en scène conçue à cet effet.

4) Bande dessinée

Possiblement en dyade, un élève établit par écrit le scénario de la bédé et compose des dialogues brefs pour chaque scène (entre 5 et 9 scènes évocatrices), tandis qu'un autre élève met en dessins la planche de travail qui lui est proposée.

Le travail d'encre peut se faire à deux à partir de photocopies que l'on réunit en un produit fini sur un carton de présentation.

- Les chapitres 1 à 3 (« La fugue », « La rencontre de Squatte » et « Le vol ») se prêtent particulièrement bien à cet exercice puisque l'action progresse par bonds significatifs :
 - l'introduction du personnage principal dans son milieu de vie
 - l'altercation avec le père - la fuite devant la mère - la rencontre d'un ami dans la rue - la cachette - le vol - l'intervention de la police

5) Conception d'une campagne « Jeunes en fugue »

Selon le *Compte rendu sur les enfants disparus – 2008*, le Québec aurait enregistré plus de 5700 signalements de fugue, ce qui plaçait la province au troisième rang canadien de ce phénomène cette année-là. Plusieurs raisons peuvent motiver un jeune à fuguer : des expériences négatives dans la famille, à l'école ou en centre d'accueil, ou un désir d'autonomie brutalement exprimé. Le fait d'être recherché va inciter beaucoup de fugueurs à se cacher et à recourir aux activités illicites pour subsister. Comment faire pour les amener à chercher de l'aide dans les canaux prévus pour eux ?

Pour les élèves plus avancés qui aiment l'idée de travailler en mode multimédia, on pourra les aiguiller dans leur recherche préalable vers ces sites Internet :

- <http://jeunesenfugue.ca/>
- <http://www.danslarue.com/>

Pour produire une campagne bien ciblée, les élèves devront :

- Se renseigner sur le profil type du fugueur (bien que les situations individuelles soient variables)

- Imaginer le genre de véhicule de communication pour le rejoindre dans la rue ou via Internet
- Écrire un texte argumentatif qui explique leurs choix de création

Le résultat peut se traduire par :

- Une vidéo-choc et informative dans un contexte fictif de campagne de financement pour l'organisme Dans la rue, fondé par le père Emmett « Pops » Johns
- Une idée de publicité murale pour inciter les fugueurs à se diriger vers des ressources conçues pour eux
- La création d'un site Web où l'entourage dépose des lettres à l'intention des fugueurs

Ce ne sont que quelques exemples, les jeunes sont des machines à idées. L'important, c'est de se souvenir que ça prend un jeune pour penser comme un jeune.