

Colombes, le 18 Mars 2003.

Bonjour, les enfants (et leurs enseignants!)

...Et merci pour vos réponses aux questions que j'avais posées en février. Un petit détail, pour commencer: essayez de donner une réponse par classe, et, lorsqu'il s'agit de proposer des dialogues, d'arriver à un texte unique, commun à l'ensemble de la classe. Faute de quoi, je me trouve face à de nombreuses versions, et cela me complique bien la tâche. Mais venons-en à vos réponses, elles-mêmes.

En ce qui concerne les noms, cette fois, c'est tranché.

Notre héroïne s'appellera Sophie, et Léo son camarade. La maîtresse sera Mlle Hirondelle, et les autres enfants s'appelleront: Carole, Raïf et Max.

Bien sûr, je devine que certains auront un petit pincement en se disant: "zut! moi, c'était pas ce nom-là que je voulais!", mais c'est ainsi: j'ai essayé de tenir compte au maximum des envies des uns et des autres, mais à un moment, il faut trancher...

De toute façon, les noms ce n'est pas le plus important...

Bravo à vous tous pour les explications que vous avez trouvées concernant le tarot divinatoire. Nous n'utiliserons pas directement ce jeu dans l'histoire, mais nous en inventerons un qui lui ressemblera par certains cotés. D'une façon générale, il est important, avant d'inventer quelque chose, de commencer par se documenter sur ce qui existe, de façon à créer quelque chose de crédible.

Ce que nous retiendrons en premier de votre travail de recherche sur ce jeu, c'est qu'il est très vieux, qu'on le prétend magique (il permettrait de voir l'avenir d'une personne ?) et donc qu'il peut faire un petit peur...

En ce qui concerne le jeu, façon "Pokémon" que l'on a inventé, deux propositions de noms me semblent intéressantes: " Les 4 Eléments" ou "Les 4 démons".

Pouvez-vous décider (**point 1**) quel nom choisir ?

Par ailleurs, une classe propose d'inventer quelques éléments complémentaires à ce jeu: une carte fusion (permettant la fabrication de monstres) ainsi que d'autres symboles: la boue, la glace, une vague, un cerf-volant (l'air) etc... L'idée semble bonne. Qu'en pensez-vous ? (**toujours point 1**)

Venons-en maintenant à l'histoire elle-même. Où en sommes-nous? Reprenons notre fil conducteur:

D'abord, "Toc Toc Toc", Monsieur le directeur arrive et présente Gipsy.

Celui-ci s'installe à côté de Sophie, et la leçon de Mlle Hirondelle reprend.

On en profite pour présenter brièvement au lecteur, l'école, la classe et certains élèves (Sophie, Léo, Carole, Raïf et Max).

Sophie et Gipsy échangent discrètement quelques mots (dialogues sur lesquels vous avez justement travaillé)

A la récréation, Sophie est "réquisitionnée" par la maîtresse pour un travail de rangement ou de préparation (semi-punition parce qu'elle l'a vue parler en cours ?)

Gipsy se retrouve donc seul dans la cour.

Certains d'entre vous suggéraient que d'ores et déjà, certains soient désagréables et méchants avec lui. Je pense que c'est trop rapide. Cela viendra, mais plus tard. Il est bon de faire monter la tension de façon progressive. Créer tout de suite un conflit, ne nous laisserait plus grand chose pour la suite !

Pour ma part, à la place de l'agression (verbale ou physique), je vous proposerais l'indifférence.

Les enfants se connaissent entre eux; ils ont leurs habitudes, leurs jeux, ils y retournent spontanément sans se soucier de la présence du nouveau.

Parmi les jeux auxquels jouent les enfants, il y a principalement notre jeu ("4 Eléments" ou "4 Démon") On explique donc à nos lecteurs ce que c'est que ce jeu et comment on y joue; on décrit certains élèves qui s'échangent des cartes etc...

Gipsy qui s'ennuie s'approche et les écoute.

A un certain moment, il risque une petite remarque concernant les cartes et le jeu. L'un des joueurs va alors lui poser la question de savoir s'il a lui-même des cartes. Mais non, Gipsy n'en a pas, alors les autres l'ignorent à nouveau et lui tournent le dos.

Mais Gipsy est très tenté par ces cartes qu'il trouve belles, fascinantes. De plus, s'il en avait, il pourrait jouer avec les autres et s'intégrerait plus vite dans leur jeu et dans la classe. Mais voilà: il n'en a pas, et ses parents (pauvres ?) ne veulent pas lui en acheter.

Alors, pour ne pas avoir l'air nul, il va faire semblant de trouver leur jeu "pas terrible", et il parlera de ses cartes à lui, de VRAIES cartes magiques !

En fait il prendra à sa mère (un peu magicienne) un de ses jeux divinatoires (qui ressemblera au tarot de Marseille sur lequel vous vous êtes renseignés) et l'apportera à l'école.

Il donnera ainsi des cartes à certains enfants. Mais la différence avec le jeu "Les 4...", c'est que le sien est VRAIMENT magique et que cela va créer de gros, gros problèmes !

Ce serait bien d'ailleurs que vous réfléchissiez (**point 2**) aux ennuis que peuvent créer les cartes de Gipsy ?

Et ensuite ? Que va-t-il se passer ?

Il y a une chose importante qu'il faut que je vous explique : quand on écrit un livre et qu'on dépasse la moitié de l'histoire qu'on est en train de raconter, il faut commencer à s'interroger sur ce qu'en sera la fin. Dans certains cas, on peut même l'inventer complètement, faisant en sorte de "raccorder" l'histoire là où elle en était restée. Pour nous, il va s'agir de commencer dès à présent à réfléchir sur que sera la fin de l'histoire de Gipsy, et ensuite de remonter le récit à l'envers.

Je sais : ça semble compliqué. Je vais vous expliquer.

A la toute fin de l'histoire, quelle sera la dernière scène ? Gipsy, éternel voyageur, ne peut pas brusquement devenir sédentaire (mot à chercher dans le dico !).

Donc il repart. Donc il quitte les autres enfants. Mais la classe aura entre temps changé d'attitude à son égard et ils seront tous un peu tristes de devoir quitter un bon camarade...

Continuons à remonter l'histoire à l'envers.

Pourquoi sont-ils en final devenus (presque tous) amis ?

Parce que Gipsy a été particulièrement bien, chouette, avec eux.

Qu'a-t-il donc pu faire ?

Eh bien, s'il a provoqué de gros gros problèmes avec ses cartes magiques, il interviendra courageusement pour réparer les dégâts commis et sauver (?) ses camarades en péril...

Voilà comment se dessine la trame (encore un mot à vérifier) d'une histoire. Bien sûr ce n'est là qu'une idée très générale, mais on sait maintenant où (approximativement) on va, et on peut donc se consacrer à ce qui est le corps même de l'histoire.

Deux thèmes s'entrecroisent ici :

-un thème fantastique : ce jeu qui provoque des choses terribles (je vous ai demandé de réfléchir précisément à ces choses).

-et un thème disons "psychologique": l'histoire de ce garçon étranger que la classe commence par ignorer et par rejeter.

C'est du mélange des deux que viendra la qualité et l'originalité de notre histoire.

Mais parlons à nouveau travail.

Pour le **point 3**, je vais vous demander de réfléchir à cette montée de l'agressivité contre Gipsy. Essayez de faire une liste des petites choses, petits gestes, petits mots désagréables ou méchants que Carole, Raïf ou Max auront contre lui. Essayez d'établir une liste "croissante", partant de faits anodins (?) pour aboutir à des choses beaucoup plus graves.

J'ai besoin de vous également sur deux autres domaines :

D'abord (**point 4**), j'aimerais que vous imaginiez l'endroit où vit Gipsy. A un moment de l'histoire on sera certainement obligé d'en parler. Peut-être Gipsy ne viendra-t-il plus à l'école et Sophie et Léo viendront-ils le chercher chez lui. Alors à quoi ça ressemble "chez lui" ?

Quand vous avez fait précédemment un travail de recherche sur les gitans, vous avez parlé de caravanes. Mais où stationne celle de Gipsy ? Essayez d'imaginer le décors alentour, et également l'intérieur de celle-ci.

Enfin, pour le **point 5** (c'est le dernier, ouf! mais l'un des plus importants), je vais vous demander, comme les fois précédentes, de travailler sur des dialogues entre nos personnages.

Là, il va s'agir des discussions concernant notre jeu "Les 4...."

Imaginez l'heure de la récréation. Un coin de la cour. Là on retrouve Raïf, Max, quelques autres, des filles (?). Ils ont leurs cartes à la main.

Qu'en font-ils ?

Que se disent-ils entre eux ?

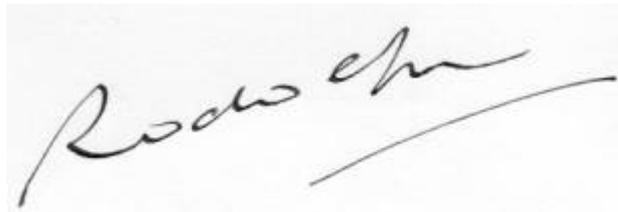
Essayez d'inventer quelques répliques...

Voilà le petit programme de travail que je vous propose...

Avec le travail que vous allez faire, on va pouvoir ensuite construire d'avantage l'histoire...

Et l'aventure de Gipsy, Sophie et Léo ressemblera de plus en plus à un livre...

Bises.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Rodolphe", with a long horizontal stroke underneath.