

ACT – Machine à lire

Le souffre douleur extrait 2, pages 8 à 10

1. AVANT L'ACT :

Quelques jours auparavant : vous aurez pris soin d'envoyer/de donner le texte de l'ACT prévu aux participants de l'atelier à l'écrit et en audio. Sur chaque texte, il sera mentionné les pages à lire/écouter sur la Machine à lire : par exemple ici, les pages 8 à 10

Petit rappel : pour adapter l'ACT au niveau de lecture des participants, n'hésitez pas à jouer sur la lecture et sur l'écoute : faites écouter ou lisez le texte à haute voix aux participants qui auraient des difficultés de déchiffrage.

2. COMMENT MENER VOTRE ATELIER ?

Avant de commencer l'atelier, invitez les participants à rappeler ce qui s'est passé avant le l'épisode du jour.

Rappel des 4 étapes de l'ACT narratif :

1. Lecture silencieuse individuelle (5'). On cache le texte après lecture
2. Échanges sur ce que l'on a retenu et compris (20').
3. Retour au texte et vérification (20')
4. Bilan de l'ACT : qu'avons-nous appris aujourd'hui ? Comment avons-nous fait ? (5')

Vous trouverez la démarche détaillée en fiche « Guide ACT M.A.L. ».

Rappel des objectifs de l'ACT :

L'objectif premier de l'ACT est d'éduquer le lecteur à questionner un texte, se questionner face à un texte et confronter sa représentation à celle de ses pairs. Il ne s'agit pas de faire émerger tous les éléments du texte et de les faire admettre par tous les lecteurs. Il s'agit essentiellement de permettre à chaque lecteur de formuler sa compréhension du texte en l'incitant à vérifier qu'elle n'est pas en contradiction avec les mots de l'auteur. En fin d'ACT, si l'animateur doit refuser les contresens, il doit admettre toutes les interprétations acceptables.

3. COMMENT ANALYSER CE TEXTE ET PRÉPARER L'ACT ?

Remarque préalable :

Les éléments sur le texte n'ont d'autre fin que de vous familiariser avec la structure de ce texte ; ces infos sont uniquement à votre propre usage. Elles ne constituent en rien un objectif pédagogique.

Situer le passage

*Petite Peste, le prince, a décidé de faire une fugue. Il entraîne Jemmy avec lui.
Les voilà bientôt dans la forêt, la nuit.*

Comprendre les éléments principaux du récit :

a) Les personnages

Petite Peste

Jemmy

Deux terribles brigands : Allen Fétide et Fend la Bise

b) Où l'action se passe-t-elle ?

Dans la forêt, la nuit.

c) Que se passe-t-il ? (

Petite Peste est capturé par Allen, et crie au secours. Jemmy s'approche prudemment, mais se fait saisir à son tour. Les brigands examinent les jeunes gens ; ils sont intéressés par leur tenue ; ils cherchent de l'or. Propos sarcastiques de la part de agresseurs. Jemmy identifie Allen, il connaît sa mauvaise réputation. Ils sont fouillés, mais en vain. Alors Petite Peste, pas très conscient de la situation, menace les brigands. Il se fait remettre à sa place ironiquement.

Sentiments, caractères, motivations

Satisfaction des brigands qui ont trouvé des proies de qualité.

Inquiétude probable des jeunes gens, mais pas de notification claire.

À la fin, Petite Peste "fait une scène", complètement inconscient de ce qu'il risque.

d) Les questions possibles

La réelle puissance de nuire de ces brigands

Petite Peste va-t-il comprendre qu'il n'a pas intérêt à attirer l'attention sur lui.

4. COMMENT PROLONGER



Le souffre douleur

de Sid Fleischman

Petite Peste qui s'ennuie au château a décidé de faire une fugue¹. Il entraîne Jemmy avec lui.

Les voilà bientôt tous deux perdus dans la nuit, dans la campagne, déjà loin du château.

5

Jemmy resta figé sur place.

Le prince était en train de hurler :

- Qu'est-ce que c'est ? Lâche-moi ! Bas les pattes, canaille !

On entendit une réponse brutale, une grosse voix :

10 - Voyons voir c'qui nous tombe là... Un sale petit braillard à cheval ! Et sur une bien belle bête !

«Un brigand !» pensa Jemmy en s'approchant à peine.

Soudain, une main de fantôme fendit le brouillard et lui agrippa le bras.

15 Levant les yeux, il distingua difficilement un long visage osseux, des joues creuses et un nez effilé comme un hachoir à viande.

- Allen ! dit son agresseur, y en a encore un ici !

Et Jemmy reçut une bourrade dans le dos.

20

Le dénommé Allen arracha le prince de sa selle et le balança contre Jemmy. Puis, tenant la lanterne plus haut, il l'approcha si près que Jemmy sentit la chaleur de la flamme.

25 Grand et fort, Allen avait le visage tout en poils. Et puait l'ail à quinze pas.

- Ce qu'on a attrapé là, t'as vu comme y sont accoutrés, Fend-la-Bise ?

¹ Faire une fugue = s'enfuir de chez soi.

- Z'auriez pas de l'or dans vos poches, mes mignons ?
30 - Mêlez-vous de vos affaires ! coupa le prince.
Allen partit d'un rire tonitruant.
- Mais ça, c'est mes affaires, mon gars ! Tu sais donc pas qui je
suis ?
- Un gueux ! Un brigand !
35 - Pire que ça ! rectifia le colosse. Z'avez jamais entendu
parler d'Allen Fétide ?²
«Allen machin-truc... ça me dit quelque chose, se dit
Jemmy... Oui, c'est ça, Allen Fétide ! On chante ses exploits
dans les rues »
40 - Vous êtes Allen le détrousseur³ ? le meurtrier ?
- C'est le métier... gloussa Allen. Ça vous dérange pas si on
prend votre cheval et si on vide vos poches ?
- Mais on n'a pas un sou, répondit Jemmy.
- Y a quoi dans le panier ? lança Fend-la-Bise.
45 - Ne touche pas à ça, gredin ! Et moi, sais-tu qui je suis ?
Jemmy donna un bon coup de coude au prince pour le faire
taire.
- Chut, pas un mot !
Mais l'autre se dressa de toute sa hauteur.
50 - À genoux, devant votre prince !
- Devant quoi ? demanda Fend-la-Bise.
- Je suis le prince Horace !
- Et moi, ricana Fend-la-Bise, l'empereur de Chine, Sa
Majesté Impériale Chou Rave !

55

D'après "le Souffre Douleur", de Sid Fleischman, adapté par Jean Mesnager

² jeu de mot : Allen (ou "haleine") fétide (= puante)

³ détrousseur = voleur de grand chemin