

DES LIVRES D'AUTEURS BELGES, POUR TOUS LES ADOS DES FICHES-TREMPAINS POUR ALLER PLUS LOIN

Des récits accrocheurs, des histoires d'aujourd'hui
Des situations qui posent question et donnent envie de réagir
Des textes pour s'exprimer, débattre, créer... se construire et (re)prendre goût à la lecture



ROMAN J'ARRÊTE QUAND JE VEUX !

Nicolas Ancion

Mijade, 2020, 224p., 7,50€

BIOGRAPHIE

Nicolas Ancion est né de parents marionnettistes. Ce Liégeois établi maintenant en France s'est essayé à tous les genres : poésie, roman, nouvelle, théâtre... Il est également critique de bandes dessinées et traducteur. Pour plus d'informations, rendez-vous sur Objectif plumes, le portail des littératures belges.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

- *Nous sommes tous des playmobiles*, Espace Nord, 2017
- *En mille morceaux*, Mijade, 2015
- *Le livre le plus nul de la bibliothèque*, Mijade, 2019

RÉSUMÉ APÉRITIF

Théo est un gamin plein de vie, il a des amis, travaille bien à l'école, est secrètement amoureux, jusqu'à ce qu'il se mette à jouer à un jeu vidéo encore plus passionnant que les autres, *Land of The Living Dead*, où l'on incarne un zombie prêt à tout pour survivre. Captivé, Théo perd peu à peu ses repères dans le monde réel et se met à mentir à ses parents et à ses copains pour jouer et jouer encore. Quand la passion vire à l'addiction : une dérive observée avec tendresse et humour parfois, sans diabolisation.

FORME

Les chapitres sont courts, la langue est simple et le rythme soutenu : le livre a tout pour plaire à des ados qui n'ont jamais lu un roman jusqu'au bout.

THÈMES

Addictions – Jeux vidéo – Famille – Amitié – Amour – Ecole

LE MOT DE L'AUTEUR

Le roman est né de la rencontre avec des centaines d'élèves de fin du primaire et de discussions animées, autour des activités qui les passionnent et les captivent. Les jeux vidéo ont vite pris le dessus sur tous les autres thèmes et l'histoire a pris forme dans ma tête, non pas pour montrer que les jeux vidéo ou les écrans rendent dépendant, au contraire, pour aider à comprendre que ce sont les comportements qui créent la dépendance et pas les substances ou les objets.

Loin de se vouloir didactique ou manichéen, le roman permet aux enfants et aux ados de discuter franchement, d'échanger sur des sujets qu'on aborde rarement en présence d'adultes : les jeux vidéo, les smartphones, les écrans et l'impression très partagée de se faire aspirer sans le vouloir dans une dimension autre, qu'on adore, mais qui peut se révéler dévorante, parfois.

Envie d'échanger avec l'auteur sur son livre ? Auteurs en classe, un programme du Service général des Lettres et du Livre de la Fédération Wallonie-Bruxelles, prend en charge les rencontres dans les écoles. Plus d'informations sur Objectif plumes à la page [Inviter un auteur en classe](#). Pour le secondaire : marc.wilmotte@cfwb.be.

EXTRAIT

Quand il a fini de nettoyer les dégâts causés par Zelda, Théo veut remonter au plus vite, puis il pense à son exposé. Il a envie de lire le début à son père...

Il court jusqu'à la chambre, frappe un coup, ouvre la porte. Son père est assis sur le lit, en caleçon et chaussettes, un verre à la main. Une poignée de médicaments dans l'autre.

– Tu ne peux pas me laisser me reposer, non ? Je t'ai dit que j'étais crevé.

Le père se rend compte qu'il a été un peu dur avec son fils. Il radoucit le ton.

– Qu'est-ce qu'il y a, Théo ?

– Rien, p'pa, ça peut attendre.

– Tant mieux. Si ça peut attendre, autant que ça attende. Moi, je suis vidé.

Le père regarde son fils, aperçoit la feuille de papier dans sa main.

– Je dois signer quelque chose ? Un papier pour l'école ?

Théo n'a plus envie. L'enthousiasme est passé. Il regarde son père sur le lit, les cernes sous ses yeux, les plis dans son front. Cela ne sert à rien de lui parler : il ne connaît rien aux jeux vidéo, de toute façon, il trouve ça nul. p.59

POUR ALLER PLUS LOIN

ACTIVITÉS

- En s'inspirant des conseils donnés par Sergio (p.138), imaginer la lettre que Théo pourrait s'écrire à lui-même à la fin du roman. Sur le même principe, s'écrire une lettre à soi-même.
- Illustrer ou mettre en décor 3D un chapitre du livre qui a particulièrement plu.
- Jouer une scène du livre ; filmer et monter cette scène.

MISES EN RÉSEAU, RESSOURCES

- *En mille morceaux*, du même auteur, permet d'aborder avec des élèves plus âgés le sujet de la prise de risques, des comportements limites et des émotions que ces risques peuvent susciter. Un site web est proposé par Infor-Drogues : www.enmillemorceaux.org. *À corps parfait* de Vinciane Moeschler et *La vie devant nous* d'Eva Kavian peuvent aussi susciter des échanges sur les relations au sein de la famille, l'amitié, l'amour, le soutien des pairs... (voir les fiches *Rebonds* consacrées à ces livres)
- Le site www.jarretequandjeveux.org présente des pistes pédagogiques pour les enseignants et les parents, des propositions pour utiliser le roman en classe ou ailleurs et susciter le débat ou servir de tremplin à de nouvelles créations, orales et écrites. Ce site a été créé par Infor-Drogues notamment à partir de propositions d'enseignants de la Fédération Wallonie-Bruxelles.
- Yapaka.be, une initiative de la Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique, propose de nombreuses ressources, notamment *Cyberdépendance et autres croquemitaines* (2010) et *Coopérer autour des écrans* (2017) de Pascal Minotte, ainsi que des vidéos de Serge Tisseron. Un volet de la *Campagne 3-6-9-12 : Maitrisons les écrans* est consacré à la place des écrans dans le développement de l'ado, à consulter sous l'onglet « Après 12 ans » : www.yapaka.be.