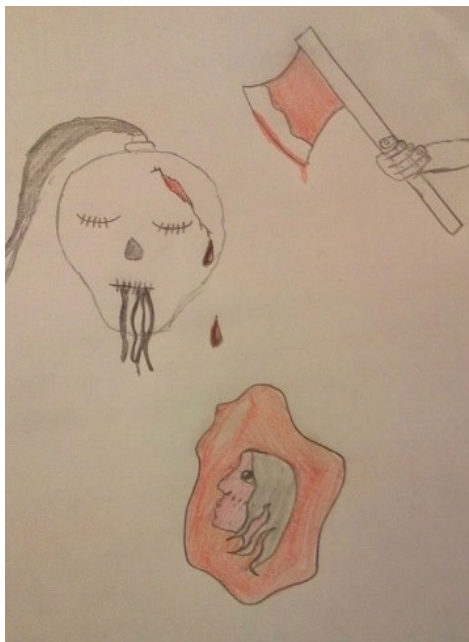


air.laclass.com
présente

Casse- crâne Mundurucu !

Une nouvelle écrite
en cadavre exquis
avec Joy Sorman



Cette nouvelle a été écrite selon les règles
du cadavre exquis, ce jeu littéraire inventé
par les surréalistes.

Chapitre après chapitre, Joy Sorman
et les collégiens ont ainsi imaginé cette fiction
en ne pouvant lire que les dernières lignes
des passages précédents.

Casse- crâne Mundurucu

Prologue	Joy Sorman	p.4
Chapitre 1	Joy Sorman	p.7
Chapitre 2	Collège Les Iris	p.11
Chapitre 3	Collège de la Haute Azergues	p.15
Chapitre 4	Collège André Lassagne	p.18
Chapitre 5	Collège Maria Casarès	p.21
Éditeur	Collège Pierre Brossolette	

Prologue

Joy Sorman

Rose vient d'avoir quatorze ans, elle est née à Marseille, a toujours vécu là, dans le quartier du Panier au dessus du Vieux Port, rue de Beauregard. Rose aime ce quartier historique de la ville - les Phocéens s'y implantèrent en 600 avant Jésus Christ pour fonder Massalia -, elle aime les ruelles étroites qui débouchent sur la jolie place de Lenche, les perspectives sur les trois buttes qui l'entourent, la butte Saint-Laurent, la butte des Moulins et la butte des Carmes, l'ambiance populaire, festive, métissée, les ateliers des céramistes et des peintres ouverts sur la rue, et aussi les touristes qui débarquent aux beaux jours avec leur appareil photo autour du cou, leur plan de la ville mal replié à la main, leur air un peu perdu, et ravi.

Rose fait de grandes virées dans son quartier, le rap de Rat Luciano à fond dans les oreilles - Luciano est né là lui aussi et la mère de Rose l'écoutait déjà au début des années 2000 quand il faisait partie du groupe Fonky Family -, elle dévale la rue de la République, la rue du

Poirier, emprunte la montée des Accoules, passe devant l'église Saint-Laurent, la maison Diamantée, et souvent achève sa promenade à la Vieille Charité, un ancien hospice qui abrite aujourd'hui un musée, le musée des arts africains, océaniens et amérindiens – et Rose aime particulièrement ce lieu, son silence apaisant, ces objets venus du bout du monde, ces témoignages de cultures disparues, de civilisations bientôt perdues.

Il n'y a jamais grand monde dans ce musée, qui est devenu pour Rose une deuxième maison, elle s'y sent bien, à l'abri, chaque semaine elle y fait un tour, vient admirer les trésors exposés derrière de larges vitrines, juste éclairés dans la pénombre des salles ; ils sont comme ses amis, sa famille, elle les retrouve toujours avec plaisir. Une salle la fascine particulièrement, la salle Océanie et Amériques, celle du professeur Henri Gastaut, un spécialiste du cerveau qui a légué au musée son extraordinaire collection de crânes humains, têtes sculptées, peintes, gravées, ornées de plumes, de coquillages ou de mosaïques. Les têtes réduites des Jivaros, les crânes humains de Papouasie-Nouvelle-Guinée ravissent les yeux et l'imagination de Rose, mais sa préférence va à une tête trophée Mundurucu du Brésil, visage de momie, sculpture d'os, de cire, de cheveux et de dents de tapir, tête d'ancêtre venue du fond des âges, de l'extrémité de la terre, tête de sorcier peut-être ; de sa bouche sortent des cordes, à ses cheveux sont accrochées

des guirlandes de plumes, et Rose ne se lasse pas de la contempler, de rêver à son mystère.

C'est pourquoi, le jour où Rose apprend qu'elle va déménager, sa première pensée est pour cette tête Mundurucu qu'elle ne pourra plus admirer aussi souvent, sa première inquiétude, avant ses amis, son collègue, est d'être éloignée de ce musée. Cela fait longtemps pourtant que les parents de Rose espèrent ce déménagement, espèrent quitter le logement exigü et humide dans lequel ils vivent entassés avec leurs trois enfants - Rose, son petit frère de trois ans et sa grande sœur de seize. La famille va enfin être relogée dans un bel immeuble, propre, lumineux, mais pour Rose c'est un déchirement.

CHAPITRE 1

Quitter le panier

Joy Sorman

Le quartier est en rénovation depuis plusieurs années, ses bâtiments vétustes, rongés par le salpêtre, souvent habités par des familles modestes ou pauvres, sont peu à peu réhabilités, et c'est au tour de l'immeuble de Rose. Sa famille vit à cinq dans 45m², les infiltrations d'eau dans les murs font cloquer la peinture, le parquet gondole, quelques cafards courent le long du tuyau de la gazinière, la douche, couverte de moisissures, fuit en permanence, les murs sont si fins que le moindre bruit les traverse, les fenêtres ferment mal et un carreau cassé a été remplacé par un morceau de bâche bleue, les boîtes aux lettres n'ont plus de serrures, le digicode est en panne, de drôles d'odeurs acides montent des caves, piquent les yeux, irritent la gorge, une fois Rose a même croisé un rat dans l'escalier, et son petit frère Max est souvent malade à cause des courants d'air, de l'humidité ; pourtant Rose aime son immeuble, l'ambiance conviviale qui y règne, la solidarité entre les habitants, le beau célibataire corse du rez-de-chaussée, la famille nombreuse du deuxième étage,

l'étudiante marocaine du troisième, le couple turque du dernier étage, et la vieille dame du Pas-de-Calais venue à Marseille à la mort de son mari pour finir ses jours au soleil.

C'est comme si Rose ne voyait que les bonnes choses, la part solaire et heureuse de l'existence, comme si elle restait étanche à cet environnement hostile et insalubre. A ses yeux, la vie en communauté, fraternelle, gaie, compense largement les difficiles conditions de vie, et puis elle est habituée, elle a toujours vécu là, entre ces murs écaillés, elle ne connaît rien d'autre - et une grande part de sa vie se joue aussi au dehors, dans les rues étroites du Panier, sur le Vieux Port, au collègue Jean-Claude Izzo, dans les calanques, et au musée. Bien sûr quand ses parents lui disent c'est dangereux ici, c'est épuisant, et puis tu ne voudrais pas avoir une chambre rien qu'à toi ?, Rose sait bien que le plus raisonnable est de partir avant que le toit ne s'effondre sur leur tête. Mais le jour où l'assistante sociale chargée de leur relogement débarque à l'heure du café pour annoncer la grande nouvelle, Rose ne peut réprimer un violent pincement au cœur.

Sa mère, qui vend des vêtements sur les marchés, et son père, couvreur-zingueur intérimaire, travaillent tous les deux au grand air et par tous les temps, sur les places venteuses des villages autour de Marseille, sur

des chantiers en hauteur ; ils aiment leur métier mais en vivent difficilement, ont besoin de quiétude et d'un peu de confort quand ils ont passé une journée sous la pluie et dans le mistral. Ce nouvel appartement est un soulagement, un nouveau départ, une trouée heureuse dans une existence rude.

L'assistante sociale est venue avec tous les papiers à signer, le bail et le contrat EDF, des photos du nouveau logement, et même un trousseau de clés. C'est dans le quartier Saint-Just, loin du Port, loin de la Vieille Charité, un immeuble flambant neuf, à la façade couleur crème, aux balcons fleuris, aux grandes baies vitrées, moderne, fonctionnel, confortable, un plateau de 80m² avec trois chambres et une cuisine américaine. Rose connaît ce quartier excentré de Marseille, elle y est allée une fois, pour l'anniversaire d'une cousine, elle avait trouvé ça morne, trop calme – et Saint-Just est si loin de la tête Mundurucu.

Il lui reste un mois à vivre rue de Beauregard et Rose veut organiser un grand banquet d'adieux, adieux qu'elle espère provisoires, une fête à tous les étages, qui déborde sur le trottoir, avec une fanfare, de la sangria, une pièce montée, et des guirlandes lumineuses sur la façade décrépie. Elle a appris que tous les habitants seraient relogés, dispersés dans la ville, que l'immeuble

serait bientôt détruit et un nouveau bâtiment construit à la place, une petite résidence sociale avec des panneaux solaires sur le toit et un local à vélos – elle se dit qu'ils pourront peut-être revenir une fois les travaux achevés, réintégrer les lieux, exercer une sorte de droit au retour, car c'est ici chez eux.

CHAPITRE 2

L'étrange disparition

Collège Les Iris

Rose sort du local à vélo et remonte dans son appartement qu'elle va bientôt devoir quitter car, dès le lendemain, tout devra être vidé, les cartons emballés. Rose est attristée par cette sombre nouvelle. Elle part dans sa chambre et réfléchit longuement. En sortant, elle essaie de convaincre ses parents, elle ne comprend pas que ses parents n'aient pas le choix. L'appartement est insalubre mais il doit certainement y avoir une solution.

«Papa, maman : j'ai bien réfléchi, dit-elle. Je ne suis toujours pas d'accord, je ne veux pas quitter le quartier.

- Mais ma chérie on n'a pas le choix. Ce n'est pas nous qui décidons. On est forcé de partir.

- D'accord maman mais on n'est pas obligé de quitter le Panier parce qu'il y a tout ce que j'aime, ici : mes amis, mon école, nos voisins, la gardienne du musée, Madame Sauvage, et surtout la Vieille Charité et la salle des crânes.

- Mais Rose nous n'avons pas les moyens de rester dans le coin.»

Rose retourne dans sa chambre. Claque la porte, la ferme à clé. Elle prépare alors un sac avec des vêtements et beaucoup de nourriture. La nuit tombe. Elle refuse de manger, ni même de sortir de sa chambre. Le lendemain, elle se lève de bonne heure afin de ranger les affaires qu'il lui reste, déterminée à ne pas quitter son quartier comme ça. L'adolescente espère avoir le temps de retourner au musée de la Charité qu'elle aime tant. Elle se souvient alors de sa première visite au musée, de sa rencontre avec Madame Sauvage, des nombreuses heures passées à contempler les crânes et à écouter les explications de la gardienne. Comment pourrait-elle vivre sans ces «cadavres exquis» ?

Dix heures sonnent, Rose décide alors de se rendre une dernière fois dans ce lieu qu'elle affectionne particulièrement. En chemin, elle s'arrête dans la boulangerie où elle a l'habitude d'acheter son goûter après le collège. En entrant, elle ressent comme un malaise et remarque que l'affiche présentant le musée de la Charité et qui est là depuis son entrée au collège a disparu et qu'elle a été remplacée par une affiche publicitaire. Son pain au chocolat en main, elle reprend son chemin jusqu'au musée. Arrivée sur place, Rose reste bouche bée. Elle n'en croit pas ses yeux. Que lui arrive-t-il ? Elle se demande si elle est au bon endroit. Comment pourrait-elle se tromper, elle qui pourrait venir ici les yeux fermés ? Elle regarde à droite, à gauche et constate que le musée s'est volatilisé.

A la place, se tient un supermarché. Rose ne comprend pas ce qui se passe. Elle interpelle quelques passants qui, tous sans exception, lui répondent qu'il n'y a jamais eu de musée à cet endroit.

A quelques mètres de là, elle aperçoit Madame Champfeuille, sa voisine de palier, qui a l'air aussi surprise qu'elle. Rose, affolée, s'approche de la vieille dame et balbutie :

«Que ...que ... se passe-t-il Madame Champfeuille ? où... où ... est passé... le musée ?

- Je ne sais pas ma petite, je suis aussi étonnée que toi ! s'exclame la vieille dame.

La vieille dame remarque alors que Rose porte un sac de voyage avec elle.

- Où vas-tu comme ça ? Tu ne t'es pas enfuie de chez toi tout de même ?

Rose se met à pleurer.

- Si, je vis très mal l'idée du déménagement, le musée va tellement me manquer.

- Ne pleure pas. Moi aussi, quand j'habitais dans le nord, j'adorais aller à la bibliothèque de mon quartier. Elle avait été construite au XVIII^{ème} siècle. Les livres prenaient trop de place et la bibliothèque ne pouvait plus accueillir tous les lecteurs. La municipalité a alors construit une nouvelle bibliothèque mais ce n'était plus pareil. Je ne retrouvais plus l'envie de lire dans ce nouveau bâtiment.

- Oui, mais là, on a un problème, le musée a disparu. Il

était encore là la semaine dernière, j'en suis persuadée, affirme Rose. Pourquoi personne ne se souvient de son existence ?»

A ce moment précis, Madame Sauvage fait son apparition. Rose l'interpelle et lui fait signe de les rejoindre. Mais Madame Sauvage ne semble pas la reconnaître. Les yeux vides, le visage grave, elle avance sans lui adresser un regard.

Les deux femmes ne comprennent pas. Malgré tout, elles décident d'agir et d'entrer dans le supermarché qui remplace désormais le fameux musée. Madame Champfeuille et Rose se rendent toutes les deux à l'ancien emplacement de la salle des crânes. Et là, au milieu du rayon des jouets, elles aperçoivent le crâne de Mundurucu. Rose tend la main. Et en touchant le crâne elle entend une voix dans le sien.

«Rose, je suis le Mundurucu !»

CHAPITRE 3

La légende du Mundurucu

Collège de la Haute Azergues

Rose est surprise d'entendre la voix du Mundurucu. Elle se demande si elle est folle et se retourne pour regarder si quelqu'un a entendu comme elle. Elle remarque que personne ne semble avoir perçu cette voix soudaine et lointaine. Elle est terrifiée et ne sait que penser : déjà profondément surprise d'avoir retrouvé l'œuvre d'art brésilienne au milieu des peluches *made in China* et autres babioles pour enfants gâtés, voilà maintenant qu'elle croit que la statuette communique avec elle ! C'est sûr, elle a perdu la boule !

Rose reprend ses esprits et observe délicatement la tête Mundurucu qu'elle croit découvrir pour la première fois maintenant qu'elle n'est plus sous sa cloche de verre au musée : là où elle avait toujours vu l'exotisme, la chaleur du lointain Brésil où la végétation est florissante, la pureté du monde incarnée par ce trophée momifié, voilà qu'elle aperçoit désormais son teint cadavérique, ses yeux noirs et lugubres à la forme de coquilles de moules séchées,

sa bouche qui semble vomir des cordes et ses cheveux sales, tissés et ornés de plumes jaunâtres. Rose prend son courage à deux mains, respire un bon coup et décide de tendre une deuxième fois la main sur le Mundurucu. Elle n'est pas déçue ! Voilà la bestiole qui recommence à lui parler et qui lui demande de l'aide !

Le crâne explique son histoire : après avoir vécu sa vie d'homme au Brésil et, guerrier confirmé, avoir remporté de nombreuses batailles, il avait succombé des suites de ses blessures de guerre, puis avait été embaumé par un médecin appartenant à l'ethnie Mundurucu et sa dépouille reposait dans la demeure du chef du village, sur les bords de l'Amazone. Il menait une vie paisible dans cette cabane sur pilotis, et son peuple le chérissait tel une mascotte inestimable, jusqu'au jour où, surgissant de nulle part, une horde de chercheurs anthropologues étrangers pilla le village et arracha la tête Mundurucu à son peuple, en dépit des protestations du chef de village. A la suite d'un extravagant voyage, ils le ramenèrent en France et ils s'en débarrassèrent pour une modique somme, et le cédèrent à l'ancien directeur de la Vieille Charité, Monsieur Kroza. Depuis, il n'avait pas bougé de son socle de pierre grise et délavée, dans la salle des arts océaniques où il avait été placé et il attendait l'heure de sa délivrance et de sa vengeance. C'est Rose qui allait lui permettre d'assouvir ce désir qui le rongait depuis si longtemps : retourner

dans son pays natal !

Rose regarde longuement le crâne en hésitant. Elle fouille ses poches afin de voir si elle peut l'acheter : il vaut sept euros. Rose ne possède pas cette somme, alors, elle attrape discrètement le trophée Mundurucu et le fourre dans son sac. Elle regarde autour d'elle : personne ne l'a vue. Elle ferme son sac et sort du magasin, suivie de Madame Champfeuille qui la regarde, intriguée, voyant sa nervosité, mais ne dit rien. Rose se sent un peu coupable mais elle se dit que c'est pour la bonne cause.

CHAPITRE 4

Comme un bateau ivre

Collège André Lassagne

Plus question maintenant de fuguer, il faut songer à mettre le crâne en sécurité. Rose décide de rentrer chez elle, accompagnée de Madame Champfeuille. Arrivées au pied de l'immeuble, elles se séparent sans un mot.

Assise dans sa chambre, le crâne posé sur son lit, en face d'elle, Rose est songeuse. Elle culpabilise beaucoup de l'avoir volé et se demande ce qu'elle doit faire. Elle décide de faire appel à l'esprit du trophée pour qu'il la guide comme il l'a fait jusque là.

Elle saisit le crâne, l'approche de son visage et le supplie de l'aider. Rien ne se passe, la tête Mundurucu reste inerte, Rose est désespérée et se met à pleurer. Que faire ? Retrouver le musée disparu, envoyer le crâne au Brésil auprès des siens, le garder pour elle ? Les questions tournent dans sa tête...

Épuisée par ces événements, elle s'endort. Son sommeil est agité de songes troublants : des crânes par centaines l'encerclent en une danse macabre rythmée par des tam-tams et des cris stridents, elle s'enfuit pour leur échapper

et trouve refuge dans le musée, le seul lieu où elle se sent en sécurité, son havre de paix. Mais le dédale des salles l'opresse : elle ne trouve plus la sortie et rencontre sans cesse la gardienne, Madame Sauvage, les cheveux hirsutes, les yeux maquillés de noir et drapée dans une peau de jaguar...

Un hurlement de terreur la réveille soudain, son petit frère se tient devant la porte pointant du doigt la tête Mundurucu en lévitation au dessus du lit. Rose tente de se lever pour rassurer Max lorsqu'elle se sent aspirée par une force surnaturelle, émanant de l'esprit du crâne... Elle disparaît alors sous les yeux ahuris de son frère qui prend ses jambes à son cou...

Au terme d'une chute vertigineuse entre des branches et des lianes enchevêtrées, elle atterrit lourdement sur la rive d'un immense fleuve qu'elle identifie sans peine comme étant l'Amazone. Autour d'elle, des bruissements l'alertent : ce sont des caïmans ! Terrifiée, elle s'enfuit en hurlant, trébuche sur des racines, croit sa dernière heure arrivée quand soudain, elle se sent soulevée du sol par une main vigoureuse. Déboussolée, telle Rimbaud dans *Le bateau ivre*, elle a l'impression de perdre la raison. Mais une voix d'homme, puissante, posée et chaleureuse la rassure. Elle se retourne et se trouve nez à nez avec un indigène qui lui rappelle son crâne tant aimé du musée de Marseille dont elle est bien loin. L'homme s'agenouille aussitôt devant elle, se prosterne et prononce des

incantations. Interdite, elle s'interroge sur son attitude puis, suivant son regard, elle s'aperçoit qu'elle tient le trophée Mundurucu entre ses mains. Tandis qu'elle le lui tend, il recule de peur de commettre un sacrilège et l'invite à le suivre.

Après avoir marché quelques temps, suivant avec peine son guide à travers la végétation dense et luxuriante, elle entend des chants envoûtants puis aperçoit enfin de petites huttes devant lesquelles jouent des enfants nus qui s'enfuient à son approche.

Un groupe de femmes s'avance vers elle...

CHAPITRE 5

Ce que grandir veut dire

Collège Maria Casarès

Les femmes sont armées. Rose explique qu'elle ne leur veut aucun mal. Les femmes de la tribu baissent leurs armes mais restent sur leurs gardes. Elles emmènent Rose auprès du chef de la tribu. Lorsqu'il aperçoit le crâne de Mundurucu, un mélange de surprise et de peur se lit sur son visage. La mine grave, il dévisage Rose puis se retire. Il s'entretient avec ses conseillers, qui décident de la convoquer. Rose leur raconte son histoire avec le masque. Mundurucu est un ancêtre vénéré. Une cérémonie aura lieu à la tombée de la nuit pour fêter ce retour.

La tribu se prépare. Les femmes vont se laver au lac. Elles couvrent leurs visages de peinture rouge et leur corps de noir. Elles se coiffent d'accessoires faits de plumes d'oiseaux, mettent des colliers de perles. Malgré sa pudeur, Rose se prête au jeu. Les hommes, eux sont pratiquement nus, cachés juste par de la peinture sur le visage et une feuille sur les parties intimes. Lors de la cérémonie, le chef porte une couronne de plumes avec

une sorte de robe rouge et blanche. Ils se réunissent ensuite autour d'un grand feu. La jeune marseillaise est mal à l'aise.

La cérémonie terminée, Rose est épuisée. Elle demande où elle peut passer la nuit. Le chef lui désigne une cage assez sombre et sale. La jeune fille, dubitative, hésite « Dois-je vraiment dormir là dedans ? Que va-t-il se passer demain ? ». L'espace d'une seconde, elle songe à s'échapper mais cela lui semble impossible ! Si tout le village se mettait à la poursuivre, elle mourrait sur le champ. De plus, survivre de nuit dans la forêt amazonienne est impossible... L'héroïne se laisse conduire à la cage et s'endort alors d'un sommeil paisible...

Dans la nuit, Rose se réveille en sursaut. Des images défilent dans sa tête : il lui semble voir Mundurucu passer une série d'épreuves. Perturbée, elle se rendort difficilement.

Soudain, la fillette entend du bruit. Le soleil l'éblouit. Elle réussit à ouvrir les yeux, et se rend compte qu'elle est entourée des membres de la tribu. Les femmes lui annoncent qu'elle va passer une série d'épreuves. Le chef l'emmène sur le lieu de la première épreuve. On lui tend une grande barre et on la fait monter sur un tronc d'arbre. Un homme monte face à elle. Elle comprend alors que c'est son adversaire et qu'elle va devoir le faire tomber. Elle gagne l'épreuve. Le chef demande alors : « Es-tu avec ou contre nous ? » Soudain elle se rappelle son rêve :

Mundurucu passait la même épreuve ! Plusieurs épreuves se déroulent ainsi ; toujours la même phrase, toujours le même schéma : une épreuve, un flash-back, une solution identique à celle choisie par Mundurucu.

On lui annonce enfin l'épreuve finale. Si Rose gagne cette épreuve, elle aura acquis la confiance du peuple. Le maître du jeu s'approche d'elle une seringue à la main. La collégienne perdue, ne sait pas quoi faire. Fuir lui semble totalement impossible. Pas maintenant ! Pas après tous les efforts qu'elle a faits ! Elle doit se battre quitte à risquer sa vie. Alors, Rose se résigne et se laisse conduire vers son destin.

On l'emmène sur une table, et une femme l'attache. Rose ne cherche pas à résister. La femme lui murmure : « Ne t'inquiète pas, tu vas réussir. Lors de la simulation, tu ne seras pas au courant que ce n'est pas réel. » Notre héroïne n'a même pas le temps de répondre, on lui injecte le produit. Elle s'endort.

A son réveil, Rose a changé d'endroit. Il y a une table devant elle ainsi qu'une lance et une jeune femme attachée. Alors que le stress commence à monter en elle, une voix retentit : « Tu dois choisir ! Toi, ou elle. » Rose attend le flash-back de Mundurucu. Mais rien. Pour la première fois de sa vie, elle doit faire un choix important. Son choix est clair. Avoir une mort sur la conscience serait pour elle insupportable. D'un mouvement décisif, elle saisit la lance à pleines mains. « Allez Rose », s'encourage-t-elle.

Et en pensant à tous ceux qu'elle aime, elle se plante la lance dans le cœur. Il lui semble apercevoir le visage de la mort. Et dans un dernier souffle, elle voit le choix de Mundurucu. Il est mort de la même façon. Puis c'est le néant.

Rose met du temps avant de reprendre ses esprits. Elle ouvre un œil puis l'autre, et se rend compte qu'elle est dans sa chambre, sur son lit. Le crâne a disparu de sa table de nuit. Tout cela n'était qu'un rêve. Jamais elle n'aurait pu s'imaginer capable d'un tel courage. Sa vie lui semblait simple désormais. Elle n'avait plus peur.

Dix classes de collégiens et Joy Sorman écrivent onze nouvelles en cadavres exquis

Ce projet d'écriture collaborative entre des collégiens et un auteur est mené sous forme de Classe Culturelle Numérique sur l'ENT laclasse.com au cours de l'année scolaire. Des fictions s'élaborent en adaptant les règles du cadavre exquis, ce « jeu littéraire » inventé par les surréalistes. L'auteur, cette année Joy Sorman, écrit un prologue puis un premier chapitre dont seules les dernières lignes sont visibles par les élèves. Puis chaque classe poursuit cette amorce selon le même principe, de sorte qu'un texte se tisse au fil de l'année, alternant les écrits de l'écrivain et ceux des élèves. Lors de chaque livraison de texte, les auteurs publient également une fiche signalétique qui rassemble des indices ou donne des pistes pour s'inspirer et poursuivre (détails sur l'intrigue, les personnages, références littéraires, scientifiques et artistiques). Cette année 250 collégiens (4^e et 3^e) ont écrit onze nouvelles avec Joy Sorman. Lisez les nouvelles en ligne sur air.laclasse.com.

Conception : Christophe Monnet, Erasmé - Métropole de Lyon et Isabelle Vio, Villa Gillet, avec Maylis de Kerangal et Marie Musset IA-IPR de Lettres - Académie de Lyon
Site web : air.laclasse.com développé par Patrick Vincent, Erasmé - Métropole de Lyon
Suivi de projet : Héléne Leroy et Catherine Archambault, Erasmé - Métropole de Lyon et Nicolas Bernard, Villa Gillet
Mise en page : Kevin Vennitti, Erasmé - Métropole de Lyon
Relecture : Nicolas Bernard, Villa Gillet
Editeur : Collège Pierre Brossolette (Oullins)
Enseignantes : Christelle Barrago et Annie Dumont-Noël / Classe de 4^e /
Couverture : Mattéo Réa



Casse- crâne Mundurucu

Rose, jeune Marseillaise de quatorze ans va vivre des aventures à vous faire « perdre la tête ». Elle s'éprend d'une tête Mudurucu dont la disparition soudaine entraînera Rose dans de formidables aventures. Un voyage initiatique la conduira en Amazonie où elle apprendra, au prix de son innocence, ce que grandir veut dire.

10^{es} AIRAIB

Une Classe Culturelle Numérique menée sur l'ENT laclasse.com, initiée par Erasme, living lab de la Métropole de Lyon, co-conçue avec la Villa Gillet. En collaboration avec le Rectorat de l'Académie de Lyon et la Direction Académique des Services de l'Education Nationale du Rhône. Avec Joy Sorman, invitée à la dixième édition des Assises Internationales du Roman. Les Assises Internationales du Roman sont co-conçues par la Villa Gillet et *Le Monde*, en coréalisation avec les Substances et en partenariat avec France Inter.



laclasse.com



Classe
Culturelle
Numérique



erasme

GRANDLYON
la métropole

VillaGillet
Recherches contemporaines Lyon-Rhône-Alpes