

JEAN - JAUNE

*Florence Chamard de l'école Calmette
avec
les élèves de sa classe de CM2*

Projet CLEA 2017-2018
Imaginarium 93

Atelier d'écriture et de musique mené par le groupe
LIVING RUINS

Jean-Jaune est comme son nom l'indique, jaune. Il est connu chez les Anglo-Saxons sous le nom John Yellow. C'est une boule poilue à 4 bras, 4 jambes et 4 yeux. En plus de son pelage jaune, il a de longs cheveux jaunes et heureusement pour lui, il a la faculté de se transformer en humain. Personne ne sait d'où il vient ni ce qu'il fait au Blanc-Mesnil, mais une chose est sûre, Jean-Jaune est là.

Par nature, il est curieux et en passant devant l'école Calmette, il décide d'y pénétrer. C'est samedi, l'école est fermée, mais Jean Jaune ne s'intéresse pas à ce genre de détails. Il aperçoit une fenêtre restée entrouverte et s'y faufile. Une fois à l'intérieur, il se sent bien fatigué et s'assoit pour reprendre des forces. Il distingue un bouton qui ne semble pas à sa place. Il se lève et va l'actionner. Une porte cachée s'ouvre vers un passage secret, qu'il emprunte de ce pas. Il voit alors le fantôme du Docteur Calmette qui lui lance un « Calme-toi Jean-Jaune ! Je suis Calmette, tu dois retrouver mon trésor ! » Il découvre un coffre-fort dans ce qu'il appelle « la salle des ténèbres » et qui n'est autre que le bureau du directeur. Il force le coffre et trouve un papier où est inscrit :

Si tu lis ce papier, tu as découvert que je suis Jean-Rouge, ton père !

Jean-Jaune, bouleversé par cette nouvelle, s'enfuit et court en direction du Forum. Il s'approche de la flèche brisée, regarde la gravure et déchiffre les sigles énigmatiques qui sont inscrits dessus. Une trappe s'ouvre, il atterrit dans les égouts et se retrouve projeté sur le siège passager d'une Peugeot 108 où il découvre un vieil homme endormi au volant. Celui-ci se réveille en sursaut au son du klaxon actionné par Jean-Jaune. Surpris par la ressemblance avec Jean-Rouge, son fils, le vieil homme lui révèle être son grand-père, Jean-Vert. À l'annonce de cette nouvelle, Jean-Jaune s'agite et actionne un bouton malencontreusement. Il se trouve éjecté de son siège et se crashe près de porte de la médiathèque. Étourdi par sa chute, il se relève péniblement, mais décide malgré tout d'y pénétrer. Une pile de livres lui tombe alors sur la tête et il s'évanouit. À son réveil, il est seul et se retrouve enfermé pour la nuit. Parmi les livres tombés, il découvre un livre sur le parc urbain du Blanc-Mesnil. En l'ouvrant, il se retrouve téléporté dans le parc.

Il croise des chevaux et il a très peur, tellement peur qu'il tombe dans les pommes. Quelques heures plus tard, réveillé, il monte dans un arbre, mais glisse et tombe dans le lac. Énervé, il sort et va vers le toboggan. À l'intérieur de celui-ci, il se produit une chose insensée... il se transforme en cheval, rue, se cabre et hors de contrôle se transforme en avion de chasse. Ivre de fureur, il détruit le parc urbain... revenu à ses esprits et à sa forme initiale, dévoré par la culpabilité, il se gifle.

« Qu'ai-je fait ? Mais qu'ai-je fait ? »

Afin de laver son forfait, il décide d'aller à la piscine.

Jean Jaune se met à courir dans les vestiaires et glisse lamentablement tête la première dans le pédiluve. « Beurk ! », dégouté il court vers le jacuzzi, bien sûr, il tombe et se fait mal. Il peste, mais quand il se relève, il voit le soulier de Cendrillon. Il se dit que c'est son jour de chance parce qu'elle est justement en train de se baigner dans le grand bassin. Héroïque, il plonge pour lui rendre, mais ne sachant pas nager, il coule. Heureusement, il est secouru par un maître-nageur et après une courte séance de réanimation il va se changer dans le vestiaire des filles. Il découvre qu'il est plein de boutons et qu'il est allergique au chlore.

Après cette mésaventure aquatique, il se dit qu'un peu de sport terrestre lui ferait le plus grand bien. Il va au stade Jean Bouin avec une envie subite de faire de l'escalade. Il pénètre donc dans le gymnase et voit ce mur qui ressemble à une carte du monde. Lorsqu'il le touche, il est téléporté au Brésil, au stade Maracanã. Il a de la chance parce qu'il arrive en plein match France-Brésil, avec un franc avantage pour les Français qui mènent 2 à 0. Un joueur se blesse et Jean-Jaune veut saisir sa chance. Il usurpe alors l'identité du joueur remplaçant et fonce sur le terrain. Maladroit, ne connaissant pas les règles, il veut attraper le ballon avec les mains... 2 penalties, coup sur coup, sont sifflés en faveur du Brésil qui égalise. Le Brésil marque à la dernière minute et Jean-Jaune, honteux, fuit le stade à Vitesse grand V.

Penaud, il rejoint la France en avion. À sa sortie de l'aéroport du Bourget, il prend le bus jusqu'au Blanc-Mesnil. En descendant, il se cogne contre un poteau et aperçoit, au loin, une lueur où apparaît Jeanne-Multicolore.

Mais qui est-elle ?

Affaire à suivre...