

L'IT 2^{NE} RAI⁵ RE ANS

Édition numérique spéciale
Montréal, 15 avril 2020

ENTREVUE
NORMAND
D'AMOUR

ENTREZ
DANS
LE JEU



PARTENAIRES MAJEURS

Canada Québec Montréal Ville-Marie Montréal



PRINCIPAUX PARTENAIRES DE PROJETS



Nous tenons à remercier le ministère de la Santé et des Services sociaux de même que le Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal pour leur contribution financière permettant ainsi la poursuite de notre mandat.

L'itinéraire EST MEMBRE DE



La direction de L'itinéraire tient à rappeler qu'elle n'est pas responsable des gestes des vendeurs dans la rue. Si ces derniers vous proposent tout autre produit que le journal ou sollicitent des dons, ils ne le font pas pour L'itinéraire. Si vous avez des commentaires sur les propos tenus par les vendeurs ou sur leur comportement, communiquez sans hésiter avec Charles-Éric Lavery, chef du développement social à :

c.e.lavery@itineraire.ca
514 597-0238 poste 222

Canada

Nous reconnaissons l'appui financier du gouvernement du Canada. Les opinions exprimées dans cette publication (ou sur ce site Web) ne reflètent pas forcément celles du ministère du Patrimoine canadien.



Solution Jeu des 7 différences
Édition 1^{er} avril 2020

Photo de la une

David Himbert Photojournaliste basé à Montréal, représenté à Paris par le studio Hans Lucas (*Diffusion AFP et Reuters*) et à New York par l'agence Polaris. Collabore avec de nombreux médias au Canada et à l'international (*L'Express, Los Angeles Times, Le Figaro, El País, Le Monde, Jeune Afrique, Mediapart, L'Obs, Dissent Magazine, Télérama, Courier International, BuzzFeed, Le Devoir, L'Inconvénient, Elle Magazine, Le Point, Marianne, Politis, La Vie*, etc.) et fier porte-voix de L'itinéraire !!!

L'ITINÉRAIRE

RÉDACTION ET ADMINISTRATION
2103, rue Sainte-Catherine Est
Montréal (Qc) H2K 2H9

LE CAFÉ L'ITINÉRAIRE
2101, rue Sainte-Catherine Est
Téléphone : 514 597-0238
Télécopieur : 514 597-1544
Site : www.itineraire.ca

ISSN -1481-3572
Numéro de charité : 13648 4219 RR0001

Dépôt légal
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque de l'Assemblée nationale du Québec

Le journal L'itinéraire a été créé en 1992 par Pierrette Desrosiers, Denise English, François Thivierge et Michèle Wilson. À cette époque, il était destiné aux gens en difficulté et offert gratuitement dans les services d'aide et les maisons de chambres. Depuis mai 1994, le journal de rue est vendu régulièrement par les camelots. Aujourd'hui le magazine bimensuel est produit par l'équipe de la rédaction et plus de 50% du contenu est rédigé par les camelots.

Le Groupe L'itinéraire a pour mission de réaliser des projets d'économie sociale et des programmes d'insertion socioprofessionnelle, destinés au mieux-être des personnes vulnérables, soit des hommes et des femmes, jeunes ou âgés, à faible revenu et sans emploi, vivant notamment en situation d'itinérance, d'isolement social, de maladie mentale ou de dépendance. L'organisme propose des services de soutien communautaire et un milieu de vie à quelque 200 personnes afin de favoriser le développement social et l'autonomie fonctionnelle des personnes qui participent à ses programmes. Sans nos partenaires principaux qui contribuent de façon importante à la mission ou nos partenaires de réalisation engagés dans nos programmes, nous ne pourrions aider autant de personnes. L'itinéraire, ce sont plus de 2000 donateurs individuels et corporatifs qui aident nos camelots à s'en sortir. Merci à tous !

GESTION DE L'IMPRESSION

TVA PUBLICATIONS INC.
DIVISION ÉDITIONS SUR MESURE | 514 848-7000
Directeur général ROBERT RENAUD
Chef des communications graphiques DIANE GIGNAC
Chargée de projets GISÈLE BÉLANGER
Imprimeur TRANSCONTINENTAL

Québecor est fière de soutenir l'action sociale de L'itinéraire en contribuant à la production du magazine et en lui procurant des services de télécommunications.



LUC DESJARDINS
Directeur général et éditeur

RÉDACTION

JOSÉE PANET-RAYMOND
Éditrice adjointe et rédactrice en chef

ALEXANDRA GUELLIL
Journaliste, responsable société

LAURENT SOUMIS
Journaliste accompagnateur

KARINE BÉNEZÉT
Journaliste, formation des participants

MILTON FERNANDES
Création visuelle

ALEXANDRE DUGUAY
Gestionnaire de communauté

IANIK MARCIL
Collaborateur

JUAN CARLOS JIMENEZ
Webmestre bénévole

Photo de la une
DAVID HIMBERT

ADMINISTRATION

ESTELA SOLORZANO
Responsable de la comptabilité

MARCELA CHAVES
Adjointe comptable - Commis au dépôt

NANCY TRÉPANIÉ
Adjointe administrative

PASCALE PLANET
Développement philanthropique - Médias sociaux

DÉVELOPPEMENT SOCIAL

CHARLES-ÉRIC LAVÉRY
Chef du développement social

ISABELLE LACHARITÉ
Intervenante psychosociale

PIERRE TOUGAS
Responsable du Café

VANESSA TREMBLAY
Chargée de projet - Distribution

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Présidente
JESSICA MAJOR - Davies Ward Phillips & Vineberg S.E.N.C.R.L./s.r.

Trésorier
GRÉGOIRE PILON - Ernst & Young S.E.N.C.R.L./s.r.l

Vice-président
YVON MASSICOTTE - Camelot de L'itinéraire

Secrétaire
FRANCK BÉZIAUD - Banque Nationale

Administrateurs
MIVILLE TREMBLAY
SOPHIE RONDEAU - Avocate et doctorante en droit
ALEXANDRE VERDUN - Camelot de L'itinéraire
JEAN-CLAUDE NAULT - Camelot de L'itinéraire
JEAN-PAUL LEBEL - Camelot de L'itinéraire

VENTES PUBLICITAIRES

514 597-0238 poste 234

publicite@itineraire.ca



15 avril 2020
Édition numérique spéciale

Josée Panet-Raymond



Éditrice adjointe et rédactrice en chef

Faites vos jeux!

Bien naturellement, on n'entend parler que de la crise sanitaire causée par le coronavirus. En ligne, à la télé, à la radio, on n'y échappe pas. Et bien sûr, il est nécessaire et important de se tenir informé de la situation. Mais parfois, il faut prendre un *break*. Santé mentale oblige.

Pendant cette période sans précédent, on fait ce qu'on peut pour mener une vie à peu près normale. Confinés comme nous le sommes, on serait porté à croire que nos activités sont plus limitées qu'avant la pandémie. Mais le sont-elles vraiment?

Avant, on travaillait à l'extérieur, on courait à droite et à gauche pour aller chercher les enfants à l'école, à la garderie, faire les courses; on sortait, on allait au resto. On passait beaucoup de temps dans les transports pour se rendre du point A au point B. Et le soir venu, il ne restait souvent plus beaucoup d'énergie pour le reste.

En ces temps de confinement, il y a quand même quelque chose de bon. On revient aux choses essentielles de la vie. On a plus de temps (attention, je ne parle pas ici de ces anges qui ne comptent pas le leur pour se mettre au service des autres!).

Avec ce surplus de temps, que faisons-nous? On joue! Si beaucoup de familles ont dépoussiéré leurs jeux de Monopoly, de Clue, de Mille Bornes (vous vous souvenez de ce jeu de cartes?), d'autres ont déjà adopté de nombreux jeux de table créés par des entreprises québécoises à l'imagination débordante.

Dans cette édition que nous avons voulue comme une trêve aux mauvaises nouvelles, le jeu est maître! Et nous avons choisi d'en parler avec l'un de ses plus dignes représentants, le comédien et copropriétaire des pubs ludiques Randolph, le très sympathique Normand D'amour. L'acteur de théâtre et du petit écran nous explique les bienfaits du jeu entre amis et en famille, lui qui a grandi en jouant, tant au sens propre que personnel. Les jeux de société ont été des alliés indéfectibles pour l'aider à composer avec la colère qui l'habitait et pour mieux interagir avec les autres.

Pour Normand D'amour jouer est un métier. Et quelle meilleure façon de gagner sa vie! Il faut le voir qui s'amuse manifestement lors de ses sessions [Quiz en live sur Facebook](#) et qui sait si bien transmettre cette joie aux quelque 5000 personnes qui y participent à chaque fois, qu'il s'agisse des sessions pour familles ou adultes.

Alors, sortez vos jeux ou rendez-vous en ligne où l'on trouve myriade de jeux de tous genres.

Jouer procure une foule de choses positives: ça permet d'interagir avec les autres, de renforcer nos liens sociaux et familiaux, d'apprendre, de développer des habiletés et même de gagner de l'estime de soi.

Amusez-vous!

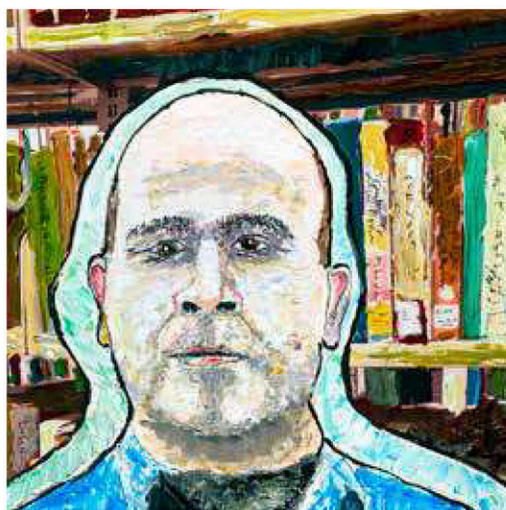


SOMMAIRE

15 avril 2020
Édition numérique spéciale



16



28



30

À la une

Alexandra Guellil



8

ENTREZ DANS LE JEU
ENTREVUE
NORMAND D'AMOUR

Figure marquante de la scène culturelle québécoise, Normand D'Amour s'est frayé un chemin au petit et grand écran et au théâtre. Papa deux fois, il vit sa passion pour le jeu sur la scène et au quotidien : chez lui, il possède plus de 250 jeux de société. Quand nous l'avons rencontré, les mesures de distanciation physique en lien avec la propagation de la Covid-19 venaient d'être annoncées.

6 Camelots en confinement

Lucette Belanger et Réjean Blouin
Karine Bénézet

16 Reportage

Jeux québécois : ce génie bien de chez nous
Alexandra Guellil

20 Histoire

Des jeux et des histoires
Alexandra Guellil

24 Dans la tête des camelots

À quels jeux jouiez vous enfant ?
Et aujourd'hui ?

26 Rond-point international

27 Dans mes souvenirs
Une visite particulière
Saïd Farkouh

28 Portrait et Histoire

Mostapha Lotfi
Norman Rickert

30 Lectures

Vanessa Springora
Jo Redwitch

33 C't'encore drôle

La vie est un jeu
Christian Vanasse

35 Détente

Lucette Belanger & Réjean Blouin

À deux, c'est mieux !

par Karine Bénézet

Journaliste, responsable de la formation des camelots



« Parle pas trop fort au téléphone, tu vas propager le virus (rire). » L'humour de Réjean et Lucette est au beau fixe malgré un confinement parfois éprouvant, au même titre que celui d'autres camelots de L'itinéraire d'ailleurs.

« On dort beaucoup ! annonce Lucette. Parce qu'on a rien de spécial à faire le matin, complète Réjean. On sort aussi tous les jours. On prend le soleil avec un café, assis sur un banc. Si nos deux inséparables affirment que l'on ne peut pas empêcher totalement les gens de vivre, ils précisent quand même se sentir pris dans un « étau, physiquement comme psychologiquement ».

Le manque de liberté

Pour sa part, Lucette traverse des journées parfois très difficiles. Entre l'intensité de cauchemars à répétition et la privation de relations sociales, elle s'en est remise à son médecin de famille qui lui a prescrit des antidépresseurs pour l'aider à passer plus sereinement cette période. Bien sûr, elle comprend parfaitement que L'itinéraire ait stoppé la distribution du magazine pour protéger les camelots. Mais comme elle le dit : « j'aurais préféré qu'il reste ouvert. Le contact avec mes clients me manque ». Elle est toutefois heureuse de recevoir de temps à autre des textos de l'une de ses clientes qui demande de ses nouvelles.

Pour Réjean, la situation est un peu différente. Il travaille toujours. Une journée par semaine, il s'occupe de l'entretien à la Tisanerie Mendala tenue par deux de ses amis. « Je n'y suis pas allé pendant deux semaines de suite, mais j'y retourne pour décontaminer des boîtes. Je mets des gants évidemment ! » Un semblant de vie normale, mais aussi un travail risqué dans les circonstances : « Dans l'épicerie, t'as pas tellement le choix. T'es tassé. On ne peut pas toujours se tenir à distance. »

Ce que Réjean retient le plus de cette période de confinement, c'est le manque de liberté et surtout la peur des gens. « On prend les transports avec Lucette. il n'y a presque personne. Mais les gens ont peur ! Un jour, une dame nous a crié : " deux mètres, deux mètres ! " Elle ne savait pas qu'on était en couple. »

Du positif à deux !

Heureusement, il y a des côtés positifs pour nos deux camelots. « J'ai le temps de faire le tri dans mes papiers, dans mes articles, énumère Lucette. J'écris plus, je prends plus de temps pour pratiquer Smoke on the water, de Deep Purple à la guitare électrique. »

La musique, c'est leur sas de décompression. Réjean a lui aussi fait le tri dans ses papiers ; surtout dans ses partitions. Et pendant que Lucette chante, il l'accompagne à la guitare sur des chansons destinées au spectacle de fin d'année du programme du CREP [ndlr: Le Centre de ressources éducatives et pédagogiques intervient à L'itinéraire] qu'ils espèrent tous les deux pouvoir faire. « On ne sait pas si le spectacle sera repoussé. Il devait se tenir en juin », dit-il, un peu déçu de cette incertitude.

Puis ils sont deux ! Une donnée importante dans la situation actuelle. « On ne se chicane pas beaucoup, souligne Lucette tandis que Réjean proclame avec un sourire qui s'entend : on est le couple parfait ! À la mi-avril, ça fera 14 ans que l'on est ensemble, et le 21 juin, 12 ans que l'on est marié ».

Habituellement, c'est au restaurant et dans une salle de spectacles qu'ils célèbrent leur anniversaire de mariage et leur rencontre. Mais cette année, ils les fêteront chez eux.

Et après ?

En pensant à l'après COVID-19, Lucette retrouve son enthousiasme. C'est aussi ce qui l'aide à supporter le négatif des actualités. Car pour elle, la société devrait être transformée une fois la crise terminée, précisant que « le monde sera meilleur qu'avant. Les gens devraient mieux communiquer, et beaucoup plus aimer les autres parce qu'ils auront manqué de tout ça pendant le confinement. » De belles attentes que Réjean complète en demandant à tous de « garder le sourire » face à cette « guerre du virus. »

ENTREVUE

NORMAND D'AMOUR



© DAVID HIMBERT

ENTREZ DANS LE JEU

par Alexandra Guellil

Figure marquante de la scène culturelle québécoise, Normand D'Amour s'est frayé un chemin au petit et grand écran et au théâtre. Papa deux fois, il vit sa passion pour le jeu sur la scène et au quotidien : chez lui, il possède plus de 250 jeux de société. Quand nous l'avons rencontré, les mesures de distanciation physique en lien avec la propagation de la Covid-19 venaient d'être annoncées par les gouvernements provincial et fédéral. Chez Randolph, rue De Castelnau à Montréal, la boutique ludique accueillait de nombreuses personnes cherchant des jeux de société pour passer une quarantaine à la maison tout en s'amusant. Et, pour ceux qui sont à la recherche d'un animateur, la passion de Normand D'Amour est telle qu'il propose les mardis et les jeudis des questionnaires ludiques en direct sur Facebook destinés aux familles et aux adultes.

Quelle était la place du jeu dans ton enfance ?

Mon rapport le plus précieux avec le jeu, c'était les ruelles. J'ai habité dans le quartier Rosemont à Montréal et on était toujours à l'extérieur, ce n'était pas comme aujourd'hui. On rentrait de l'école, on regardait deux ou trois émissions à la télévision et puis on attendait que les amis soient dehors pour aller jouer jusqu'à ce que nos mères nous appellent pour souper. On mangeait vite pour retourner dehors. Tout ce qu'on voyait à la télévision, on le refaisait dehors : on jouait à kicker la canne, à la cachette ou à courir derrière le bicycle. C'était des jeux essentiellement physiques et quand il pleuvait, je jouais aux cartes avec ma mère. Les fins de semaine, quand les oncles et les tantes venaient à la maison, on dansait dans la chambre avec les cousins et cousines et on les entendait jouer aux cartes : s'ils étaient quatre, ils jouaient au 500 et s'ils étaient plusieurs, ils jouaient aux cennes : ils avaient un gros pot de cennes noires qu'ils partageaient en gang. Ils faisaient des jeux différents toute la soirée et ils misaient. Ça criait, ça avait du fun, ça fumait, ça buvait. Ce brouhaha de bonheur, je l'ai retrouvé une des premières fois que le Randolph était plein. En fermant les yeux, j'ai eu une grande émotion en moi et je me suis rendu compte que j'avais créé ce projet pour revivre ces choses-là. Un des plus grands accomplissements, c'est d'y voir des jeunes de 18 à 30 ans autour d'une table sans se préoccuper de leur téléphone.

Quelle est la place du jeu dans ta vie d'adulte ?

Jouer avec mes amis a souvent été une soupape de ma colère. Et quand cette colère-là a été réglée, j'ai commencé à être un meilleur acteur. Le jeu c'est aussi ma vie professionnelle, je n'ai jamais dit à mes enfants que j'allais travailler. Si je ne dormais pas, je me crois bien capable de jouer 20 heures par jour. Si je sais que j'ai des journées de tournage ou de répétition au théâtre, c'est comme si j'étais dans mon salon et si je sens que je n'ai pas le temps de jouer à un jeu de table, je prendrai le temps de faire des mots croisés le matin, niveau facile, moyen et difficile et le sudoku. Après tout cela, je peux commencer ma journée.



© DAVID HIMBERT

Pourquoi étais-tu en colère ?

Je crois que ça remonte à loin. Quand j'étais dans le ventre de ma mère, mon père a eu un accident qui lui a fait perdre ses deux jambes. Mes parents étaient de grands danseurs et quand l'accident est arrivé, ma mère a failli me perdre. Je me suis accroché comme un fou. Et toute sa peine, sa colère, l'injustice et ses cris de grand désarroi qu'elle poussait sont devenus miens. Pour moi, c'est sûr qu'elle venait de là ma colère. Je l'ai portée en étant le bâton de vieillesse de la famille parce que j'étais le dernier. J'ai porté cette douleur en étant celui qui soutenait cette famille-là coûte que coûte. Mais, tu ne peux pas demander cela à un humain.

Comment se manifestait ta colère ? Étais-tu énervé sans relâche ?

Non, ma colère se manifestait par un caractère extrêmement impulsif. Si je me cognais la tête sur le bord d'une armoire, j'allais la scier. Si j'échappais un crayon derrière un bureau, je le démolissais parce que c'était de sa faute à lui. Tout ce que je vivais allait vers cette espèce d'énergie qui devait sortir. Et jouer dehors ou avec mes amis à des jeux de table ou autres, c'était la seule chose qui m'apaisait.

T'apaisait... dans quel sens ?

Jouer m'a évité des années de thérapie ! Mais il y avait aussi ma connaissance personnelle sur cette colère. Je savais au fond de moi que je n'allais pas bien, qu'il y avait quelque chose qui clochait. Je savais que ça n'allait pas bien, je savais que cette colère en moi venait de mon cœur...

Quand as-tu pris conscience qu'il fallait que ça change ?

À l'adolescence, quand on commence à essayer de s'accomplir en tant qu'humain et qu'on essaye de comprendre ce qu'il se passe en soi. Et aussi, plus intensément quand je suis devenu papa : tout m'a sauté dans la face. Je ne voulais pas faire vivre cela à mes enfants. Après la mort de mon père, j'ai vu un film qui m'a bouleversé : *Pieces of April (Un festin à New York)*. Ce film ne bouleversera peut-être pas d'autres personnes, mais c'est l'effet qu'il m'a fait.

« Jouer avec mes amis, à des jeux de société ou dehors, mais aussi jouer sur la scène, car c'est mon métier... Tout cela m'a évité des années de thérapie ! »



© DAVID HIMBERT

Raconte-nous ce qu'il s'est passé en toi quand tu as vu ce film.

C'est l'histoire d'une jeune fille entêtée qui invite chez elle sa mère mourante et le reste de sa famille désunie pour l'Action de grâce. Il y a toujours eu un combat entre la mère et la fille et finalement, tout se finit par des photos où l'on voit tous les invités. Quand j'en parle aujourd'hui, ça me fait toujours de quoi. Mes yeux coulent rien qu'en t'en parlant... Je me souviens du regard de la mère vers sa fille et j'y ai vu de l'acceptation. C'est ça que j'ai compris en voyant ce film. Je suis celui qui a accepté l'accident de mon père dans ma famille, même si personne n'en a jamais parlé ouvertement. Dans ma famille, tout le monde disait que papa avait eu un accident, mais pas forcément en l'acceptant. Et c'est là que j'ai compris que pour mon bien et pour celui de mes enfants, je devais accepter cet accident. Ça fait boom ! Quand j'ai vu ce film, ma mère était morte sept ans plus tôt et quand nous devenons orphelins, la porte s'entrouvre et tout explose. J'ai fait un *rebirth* dans mon sous-sol pendant 45 minutes, j'ai pleuré ma vie comme on dit aujourd'hui et tout est sorti.

Maîtrises-tu mieux cette colère aujourd'hui ?

Je vais toujours rester un volcan intérieur, mais maintenant je sais où m'arrêter. Par contre, j'ai donné un peu de cette colère à mon fils qui a déjà fait son chemin là-dedans du haut de ses 25 ans. Il est chanceux et intelligent, moi j'ai dû attendre mes 40 ans avant de comprendre qu'il fallait que ça change. Alors oui, il m'arrive d'être en colère encore, mais ça dure quelques secondes au lieu de plusieurs minutes.

Dans toute cette période de détresse et de colère, le jeu t'apaisait-il même sur scène ?

Ce n'est pas un hasard si 70 % de ma carrière a été consacré à jouer des gars violents. Inconsciemment, je crois que c'était pour exorciser cela, c'est en tout cas ce que je comprends aujourd'hui. Mon métier de comédien, le fait de jouer, et mes enfants m'ont sauvé des années de thérapie.

Parle-nous de ta famille... Jouez-vous souvent ensemble ?

Oh que oui, quand mes enfants étaient petits, il y a eu beaucoup de jeux ! J'ai beaucoup insisté pour qu'on aille jouer dehors. Sinon, en jeux de table, on utilisait beaucoup les cartes : la Bataille, le 8 et autres jeux. On jouait souvent après le souper, quand il n'y avait pas de devoirs ou les fins de semaine quand il pleuvait. Juste avant qu'ils aient des amis et qu'ils ne veulent plus rien savoir de toi (rires). Donc je me suis arrangé pour avoir des amis que j'ai initiés aussi au jeu. J'ai créé des monstres ! Avec ma femme, je joue à des jeux de couple et j'ai d'autres jeux avec mes amis de gars parce que cette relation est très précieuse : une fois par année, on va au chalet, on ne va pas à la pêche ou à la chasse, on joue !

Quels sont les jeux qui font tes soirées de gars, tes soirées en famille ou de couple ?

Scythe dure environ quatre à cinq heures, c'est un jeu de placement, de combat... C'est trois quarts d'heure à une heure d'explications de règles. Tu as des factions, tu crées une armée et dépendamment des denrées que tu réussis à aller chercher en usant ou non de la technologie, tu peux te construire des vaisseaux. Ça peut finir par des attaques.

Barrage, c'est mon prochain jeu. C'est du placement d'ouvriers et de la gestion de ressources. Et Fresco, c'est pour la fibre artistique : tu recrées la chapelle Sixtine en trouvant de la peinture, en changeant tes couleurs et en faisant lever tes ouvriers dépendamment de l'heure : ça coûtera moins cher d'aller au marché parce qu'ils sont levés plus tôt et auront de meilleurs choix, mais ils seront moins contents par contre. Bref ce sont des jeux de gestion et de stratégie et des *war games*.

Avec les enfants c'est Codenames, Telestrations, Dans ta tête ou Just One. Vin mystère avec les couples d'amis, Mystères, Dixit. Ça n'en finit plus. En vrai, j'ai plus de 250 jeux à la maison et j'en ai dans l'entrepôt du Randolph aussi. Sur ma table de chevet, j'ai plus de trois règlements de jeu, des dés et quelques livres aussi.

Y a-t-il un jeu plus significatif qu'un autre pour toi ?

Donjons et Dragons, c'est l'un des tout premiers jeux de rôle sur table plutôt médiéval et fantastique créé dans les années 1970. C'est un jeu qui a pris énormément de place quand j'étais à Sainte-Thérèse, en train d'étudier en théâtre. C'est comme ça que j'ai commencé à y jouer et j'y joue encore des années après.

Que penses-tu des mauvais joueurs ou des personnes qui s'énervent en jouant ?

Un mauvais joueur pour moi, c'est quelqu'un qui jouera à un jeu, qui ne gagne pas et qui, sous ce prétexte-là, dira que le jeu n'est pas bon. Et quand il gagnera, il dira l'inverse. Je n'aime pas vraiment ça. Quant aux personnes qui s'énervent en jouant, je n'en ai plus trop autour de ma table. Je fais désormais partie d'un groupe qui te dira qu'il faut te calmer les nerfs au risque de s'en aller de chez nous.

On est tellement des personnes passionnées qui essayons de comprendre de plus en plus les stratégies et façons de jouer que le tri s'est fait de lui-même. Quand t'es un mauvais perdant, je crois que c'est parce que t'as pas beaucoup joué dans ta vie, que tu te sens *challenge* et nous autres, on en a plus trop de *challenges* parce qu'on joue beaucoup et souvent. On a gagné et on a perdu à plusieurs reprises donc la carapace s'est créée d'elle-même.

Je ne joue pas pour gagner, je joue pour me surpasser moi-même et c'est la même chose quand je suis sur une scène, j'aime ça jouer des personnages compliqués pour avoir des défis à relever.

Parlons du jeu dans ta carrière, quel a été personnage le plus complexe que tu as interprété ?

Il y en a eu deux principaux. Georges dans *Qui a peur de Virginia Woolf* ? et surtout le capitaine Achab dans *Moby Dick*. Il était extrêmement complexe, mais il me collait tellement à la peau parce que le fait qu'il ait perdu une jambe me faisait penser à mon père. Et puis, il voulait se battre contre Dieu et ça, c'était moi avec cette espèce de hargne contre la vie que j'ai toujours eue bien que j'aie appris à apprécier la vie en la vivant avec mes enfants et ma blonde qui sont tous les trois extraordinaires.

Par contre, je dois avouer que des choses comme celles qui se passent aujourd'hui, la Covid-19 et tout ça, ça m'énervent beaucoup parce que je ne peux pas voir mes amis et puis ma blonde et ma fille sont très stressées par rapport à cela et je ne peux malheureusement rien y faire. J'ai beau essayer de les calmer et de leur dire que ce n'est pas si grave, le fait de ne plus trop parvenir à faire la distinction entre le vrai et le faux me trouble. Je n'ai jamais réussi à comprendre tout ce qu'il y avait en arrière. Et c'est justement le fait de ne pas tout savoir qui m'énervent.

Que dirais-tu à ceux qui, comme toi, ont eu ou ont toujours en eux une certaine colère ?

Arrêtez de vivre la colère de vos parents, acceptez-la comme la vôtre et réglez-là. Ça ne sert plus à rien de mettre la faute sur les autres parce qu'en faisant cela, t'es toujours en train de te dégager de tes propres responsabilités. Des fois, si tu ne casses pas le moule, tu risques de le passer aux prochaines générations. Et si la colère est le fardeau de certains de vos camelots à L'itinéraire, je ne sais pas quelles sont leurs activités, mais si vous pouviez inclure le jeu, ne serait-ce qu'avec deux dés, on peut passer des soirées entières à avoir beaucoup de plaisir !

■

© DAVID HIMBERT





© DAVID HIMBERT



Links Cuisine

Ce jeu, plutôt coopératif, permet de questionner notre culture générale. Le but est de lier les 49 cartes Indices aux 50 cartes Mot qui sont posées sur la table. La carte Mot qui reste est la clef à trouver. Idéal pour mettre nos connaissances sur le tapis et réaliser qu'on peut toujours apprendre des choses. Et pour les amateurs de voyages, et comme c'est une des choses un peu restreintes pour le moment, sachez qu'une autre version du jeu spécialisée dans le voyage existe dans la même collection.

Jeux québécois

ce génie bien de chez nous

par Alexandra Guellil

Autour d'une table ou dehors, dans un bar ou au chalet, devant un écran ou face à un magazine, avec des amis ou avec les enfants, et, circonstances obligent, virtuellement, le jeu occupe nos journées et soirées faisant partie intégrante de nos souvenirs. Et si la réponse à ce confinement mondial était de jouer local ?

C'est l'appel lancé par Ludo Québec, l'association québécoise pour la promotion du jeu de société au Québec en incitant les Québécois à acheter leurs jeux de société localement. L'effort de communication répond à la demande de soutien des commerces québécois, émise notamment par François Legault. « *Beaucoup d'industries seront affectées par cette crise, confirme Simon Jutras, le président de l'organisation. Et celle du divertissement avec les boutiques de jeux qui sont souvent de très petites entreprises dont les employés qui sont souvent aussi les propriétaires auront des difficultés.* »

Québec

Édité par Scorpion masqué, ce jeu de stratégie destiné aux joueurs avancés permet de revivre les événements de notre histoire à l'aide de personnes qui ont marqué leur époque. En bref, en 1608, date du début de la Nouvelle-France et de la fondation de la ville de Québec, vous incarnez une famille bourgeoise cherchant à laisser sa marque dans l'histoire en reconstruisant la ville. Vous avez quatre siècles pour y parvenir en jouant dans plusieurs sphères : politique, culturelle, commerciale et religieuse.





Tuki

Dans le genre jeu d'habileté et d'adresse, vous serez servis. En langue inuite (inuktitut), Tukilik désigne un objet qui porte un message que l'on retrouve beaucoup dans les paysages du Nord. Dans ce jeu, vous découvrirez l'art inuit. Ça ne vous dit rien ? Mais oui, pensez-y bien... l'inukshuk, ça vous parle ? Le but est donc d'en construire le moins lentement possible, car pour gagner une manche, il faut éviter de finir la construction en dernier. Excellent défi de motricité fine et de perspective spatiale. Songez-y bien, tout est une question d'équilibre !



Kiwetin

Ce jeu s'adresse à ceux et celles qui ont besoin de décrocher et se rappeler la puissance de la nature. On se trouve dans la forêt, on s'accroche aux branches, on doit éviter les obstacles et jeter des sorts pour atteindre la fleur sacrée en premier. C'est une course de rapidité entraînante et jalonnée de rebondissements. On incarne un des esprits de la forêt et la forme de notre personnage affecte la manière donc on peut se déplacer.

Bien que ces dernières seraient en principe admissibles à l'aide d'urgence pour les petites et moyennes entreprises déployée par le gouvernement fédéral de Justin Trudeau, au moment de mettre en ligne, l'équation contenait encore de nombreuses inconnues. En chiffres, l'industrie du jeu au Québec représente approximativement 250 pubs et cafés ludiques pour une vingtaine d'éditeurs et une dizaine de distributeurs québécois. Au total, M. Jutras estime à 5000 le nombre de travailleurs et travailleuses du jeu touchés par la crise sanitaire. « Il nous faut rappeler au public l'importance de privilégier la boutique de notre quartier plutôt que l'achat en ligne chez un plus gros revendeur qui a sans doute un meilleur prix, un deux piastres de moins, mettons, mais cela vaut-il vraiment la peine plutôt que de sauver nos boutiques d'ici ? »

Talents d'ici

En décembre 2018, la Société de développement commercial d'Hochelaga-Maisonneuve a lancé en édition limitée le Hochelagopoly, une version du classique jeu de table Monopoly qui rend hommage au quartier. Les gares ont été rebaptisées du nom des stations de métro de la ligne verte (Préfontaine, Joliette ou Viau), les grandes rues du quartier sont présentes, et les rues Sainte-Catherine Est et Ontario Est sont devenues les cartes de caisse commune ou cartes chance.

L'idée fait écho à l'initiative virtuelle d'un internaute qui a relooké le plateau du même jeu à la façon montréalaise en troquant le jackpot pour le loto 6/49 allant même jusqu'à pousser l'humour un peu loin comme de situer la prison dans la ville de Laval et les chemins de fer à l'effigie des drapeaux du Canada et du Québec.

De telles anecdotes révèlent l'attrait et l'effervescence pour les jeux de société un peu partout au Québec. « La communauté s'agrandit, les auteurs se développent et tout le système de création des jeux devient de plus en plus solide et structuré pour répondre aux besoins du consommateur qui cherche ce type de jeux », appuie Simon Jutras.

Confinement oblige, plusieurs boutiques se sont adaptées rapidement à la crise sanitaire mondiale en proposant la livraison ou la location de jeux alors que beaucoup de créateurs de contenus font des choses pour le public en ligne. Comme quoi, ce passage a forcé de nombreuses industries à se réinventer et à expérimenter de nouvelles choses.

Une bouée de sauvetage

Joël Gagnon, cofondateur du pub Randolph, n'aurait cependant pas eu le même discours il y a deux ans, au moment où, selon lui, le jeu québécois était quasiment inexistant contrairement à aujourd'hui où certains de nos jeux ont une portée internationale. « Les jeux de société prennent de plus en plus de place : il n'y a plus de CDs et de films à vendre donc il reste les livres et les jeux. Le côté analogue du jeu devient une bouée de sauvetage dans l'époque à venir. Et puis, les jeux sont meilleurs qu'avant : il y a eu un changement majeur dans la façon de les faire », détaille-t-il.

Au fil du temps, les choses ont donc changé : « les créateurs étaient tannés de voir que les jeux duraient trop longtemps, que les règles étaient trop compliquées, qu'on éliminait les joueurs pour aucune raison », ajoute M. Gagnon. Un jeu a comme principale caractéristique d'être viral : s'il est bon, on a envie d'y rejouer et de le faire découvrir à notre entourage. Mais, la seule façon de le faire rapidement, c'est d'y jouer. « C'était notre idée en créant le pub. Et puis, il faut avouer que jouer autour d'une table, c'est sain parce qu'on arrive à se réunir à une époque où tout le monde se rend compte qu'on est trop sur nos écrans. »

Quant à la question de savoir s'il existe une identité ludique québécoise, il n'y a aucune réponse toute faite. Joël Gagnon décrit le jeu québécois comme rassembleur, social, collaboratif et coopératif, tandis que Simon Jutras avoue ne pas avoir encore trouvé de réponse totalement arrêtée. « Notre identité ludique québécoise, on est en train de la définir. Elle va se traduire par notre ingéniosité, cette capacité que l'on a au Québec de faire plus avec moins, d'inventer de nouvelles choses, un peu comme tout ce qu'il est passé dans l'industrie du cinéma. » Chose certaine : au Québec, ça joue beaucoup, vraiment et parfois tout le temps !



Goblivion

Un jeu de carte pour les amateurs de mythologie nordique et médiévale. En solo ou en équipe, le but est de défendre le château d'une attaque de gobelins et de trolls. Pour survivre, vous devrez entraîner vos paysans à se battre et au gré des cartes que vous aurez, il y aura parfois des choix crève-cœur à faire. Pour éviter de finir dans leur assiette, vous devrez avoir une stratégie à toute épreuve !

Zombie Kidz

Familles, ce jeu est pour vous ! Dans sa version première, le but est de prendre le contrôle du cimetière en repoussant tous les zombies ou en barrant tous les portails. Dans sa version évolutive, il s'agit de sauver l'école qui a été prise d'assaut par les zombies.

On choisit les personnages, on place un zombie à l'endroit qui correspond à la couleur du dé, et c'est parti. Les joueurs gagnent la partie si tous les portails ou les salles de classe ont un cadenas ou s'il n'y a plus aucun zombie sur le plateau de jeu. C'est le jeu parfait pour introduire le concept de jeu coopératif aux enfants.





Kriegspiel

© WIKIPEDIA CREATIVE COMMONS

Petite histoire des jeux de société

par Alexandra Guellil

Les premiers jeux de société étaient des jeux de course. Certains historiens suggèrent que le senet est l'un des plus anciens. Très populaire dans l'Égypte ancienne, il était prisé des nobles et souvent pratiqué à deux, autour d'un plateau de 30 cases avec des pions en noir ou en blanc.

Et détrompez-vous, le principe n'était pas exactement le même que celui des échecs ou du jeu de dames qui sont arrivés bien plus tard. À défaut d'être focalisé sur la stratégie, le senet était bien plus un jeu de parcours. Parfois comparé au trictrac, on sait que les parties de senet duraient longtemps. Ce jeu est souvent représenté dans la peinture murale de l'Égypte ancienne : les nobles (pharaons ou reine) jouaient avec des dieux pour symboliser le droit d'accéder au royaume d'Osiris, à l'au-delà. Si les règles étaient imprécises, elles font encore débat au sein de la communauté historique et ludique.



Senet

© WIKIPEDIA CREATIVE COMMONS

Le senet est en quelque sorte l'ancêtre du backgammon notamment avec le principe partagé du hasard raisonné. Notons d'ailleurs que le backgammon existait déjà à cette époque puisqu'un jeu complet a été découvert dans la tombe de Toutankhamon alors même que les règles actuelles du jeu ont été fixées vers 1743 par l'anglais Edmond Hoyle.

Plus de stratégie

L'ancêtre des dames et des échecs serait apparu vers le VI^e siècle en Inde. Sur une table de jeu avec des points connectés entre eux, chaque joueur possédait neuf pions et pouvait les déplacer le long d'une connexion jusqu'à un autre point, en ligne droite. Si un joueur arrivait à aligner trois pions dans une même rangée, il pouvait en prendre un à son adversaire. Ce jeu est un peu similaire au jeu de Go originaire de Chine et qui serait le plus ancien jeu de stratégie abstrait.

Notons par ailleurs que certaines de ces mêmes règles se retrouvent aussi dans des jeux africains et caribéens dont les variantes se nomment le wôli au Mali, l'awalé en Côte d'Ivoire et le kay en Haïti. Ce sont des jeux sans hasard qui mobilisent à un niveau élevé les capacités cognitives et stratégiques. Anciennement pratiqué surtout par les femmes, le plateau ressemble à deux demies bûches reliées par des charnières en bois dans lequel on a creusé deux rangées de six trous. Pour jouer, on utilise des graines de la taille d'une olive produites par le *caesalpinia bonduc*, une plante tropicale.

Bien que les règles s'adaptent aux variantes, globalement, deux joueurs s'affrontent le plus rapidement possible sous les yeux d'un public actif qui peut les perturber en chantant ou en faisant du bruit. Au départ, les 48 graines sont réparties en 4 dans chacun des 12 trous du plateau. Le but est de récupérer le plus de graines à la fin de la partie.

De la guerre et des rôles

Aussi loin que l'on puisse remonter, les jeux de guerre semblent avoir toujours existé dans l'imaginaire collectif. L'idée de simuler des batailles et d'interpréter des personnages a souvent charmé les enfants. On situe l'apparition des premiers jeux de guerre modernes vers le XIX^e siècle, lorsqu'un stratège prussien a imaginé des règles pour simuler des combats entre des petits soldats de plomb sur un champs de bataille miniature.

Saviez-vous que...



- Le Québec est la seule province du Canada à avoir sa propre version du Monopoly
- Les jeux de cartes Encyclopédie, créés par l'Abbé Étienne Blanchard sont des jeux pédagogiques sous forme de questions et de réponses qui ont été utilisés pour dispenser l'enseignement aux enfants jusque dans les années 1960. Plusieurs générations de Québécois ont été éduquées avec ces jeux.
- Gladius est le plus grand fabricant de jeux de société au Canada depuis 1993. Plus de 600 000 jeux sont produits chaque année.

Un des tous premiers du genre a été le kriegspiel, un jeu qui a des bases scientifiques et qui a voyagé en suivant les nombreuses conquêtes de l'empire Gupta en Inde en passant par la Chine ancienne, la Perse, Byzance, l'Andalousie arabe pour arriver en Allemagne. Outre toutes ces variantes, c'est en Prusse qu'est né le véritable jeu avec des règles fixes : le terrain est modelé, les collines, les rivières, les forêts étaient plutôt bluffantes pour l'époque.

C'est parce qu'il y a eu des jeux de guerre que les jeux de rôles ont été créés, car au tout début, les joueurs imaginaient des affrontements d'armées avec des bataillons tirés de l'univers nordique et fantastique comme les trolls, les elfes et les nains. Ce fut le cas de Chainmail, le jeu de guerre des années 1970 lancé par Gary Gigax et Dave Arneson où des créatures fantastiques apparaissent pour la première fois sur le plateau. Et, si l'univers vous dit quelque chose, c'est parce que ce jeu est le grand frère du célèbre Donjons et Dragons qui se concentre plus sur le rôle.

D'autres genres sont apparus par la suite comme la science-fiction, qui se serait invitée à la table avec les jeux Traveller, Star Wars, Trinity ou Fading Suns, ou encore l'horreur et l'espionnage avec les James Bond, Conspirations, et autres jeux adaptés des mangas ou bandes dessinées.

■

Soutenez
l'organisme
et ses camelots
dès maintenant !

Textez le mot
magazine

au **30333**

afin de remettre
un montant de **10 \$**



N'oubliez pas les personnes les plus vulnérables et merci
de continuer à appuyer L'itinéraire et nos camelots.

L'ITINÉRAIRE

Merci



Dans la tête
des camelots

À quels jeux jouiez vous enfant ?

Et aujourd'hui ?

On joue ? En période de confinement, quoi de mieux que de dépoussiérer nos vieilles boîtes de jeux. S'il en existe des milliers commercialisés chaque année au Canada, certains ont la peau dure ! Les camelots nous parlent de leurs favoris, passés ou actuels.

J'adore les jeux de société !

Je jouais souvent au Rami et au Crib. Je trouve que les jeux de cartes sont des jeux de patience... Faut placer, compter, attendre... J'aime ça. Avec mes enfants, on jouait souvent. Moi, petite, on avait un seul jeu : le pool. Sinon on jouait aussi à la Pichenotte et au jeu de Toc avec mes frères et sœurs.

DIANE CURADEAU
CAMELOT METRO DE L'ÉGLISE

Une chanceuse

J'ai commencé à jouer à des jeux sur mon cellulaire. Sinon, ado, je jouais au Nintendo. Adulte, je jouais souvent au poker avec des proches, trois ou quatre fois par semaine. On jouait des cinq sous. Ce n'était pas le seul jeu. On jouait aussi à la Dame de Pique, au Trou du cul... On dit malheureuse en amour, heureuse au jeu... Moi, j'étais une chanceuse.

MANON FORTIER
CAMELOT VILLAGE CHAMPLAIN ET MÉTRO HONORÉ-BEAUGRAND

Les jeux, plus maintenant

Je n'aime pas tellement les jeux de société. Quand t'as 10 ans et quand t'en as 50, c'est plus la même chose. On dirait que tu es moins porté à t'amuser. Enfant, je jouais avec ma famille, surtout au Monopoly. Mais aujourd'hui, je ne suis plus disponible. Je travaille tout le temps alors les jeux...

ROBERT BÉLANGER
CAMELOT CANADIAN TIRE COIN RACHEL/ANDRÉ LAURENDEAU

Faire son temps

Oh misère... Tout seul, je ne joue plus ben ben. Je jouais beaucoup au Crib avec mon frère, puis au Monopoly ! Mais jeune, je jouais à plein de jeux. Et aussi aux échecs. J'ai appris à y jouer quand j'étais en détention, à Saint-Jérôme. Ça me permettait de passer le temps... et aussi de jaser avec le monde, d'éviter de me sentir seul dans ma cellule.

DANIEL PRINCE
CAMELOT MÉTRO BONAVENTURE ET SAQ MASSON/3^e AVENUE

Les jeux de cartes

Enfant, je jouais beaucoup au Monopoly. C'est capitaliste ici hein ! (rire). On pourrait faire de la sociologie avec ce jeu. On jouait surtout entre copains. Les cartes aussi, on aimait ça ! : le Charlemagne, la Dame de Pique, le 45.

JAMES RICE
CAMELOT VIGER/DE LORIMIER

Choisir qui va gagner !

J'ai joué à plusieurs jeux de société, mais mon préféré c'était le Monopoly. Sauf que je m'arrangeais toujours pour être le premier à débarquer pour ne pas avoir à serrer le jeu ! Puis, comme je m'en foutais pas mal de gagner, j'achetais le plus de terrains possibles et après je négociais pour que la personne que je voulais voir gagner gagne !

ANTOINE DESROCHERS
CAMELOT ÉPICERIE MÉTRO SAINT-HUBERT/BOUCHER

Devenir quelqu'un d'autre

J'adore les jeux de société ! Mes préférés sont le Monopoly, le jeu Destin et Donjon et Dragon. Ce sont des jeux qui permettent d'embarquer dans un monde différent et de devenir et découvrir autre chose. Je joue souvent à ces jeux, avec des amis et en moyenne quatre fois par semaine. J'adore aussi le Backgammon.

LYNN CHAMPAGNE
CAMELOT ET PRÉPOSÉE À LA CUISINE

Rond-point international

Traduction Alexandra Guellil

États-Unis

Spare Change News



États-Unis Les travailleurs essentiels au front

Dans l'État du Massachusetts, la crise sanitaire mondiale a redéfini le travail essentiel. Employés d'épicerie, commis dans des dépanneurs, dans des magasins d'alcool ou dans les Dunkin' Donuts ainsi que les préposés dans les stations-service font désormais partie de la main-d'œuvre qui fait rouler l'économie. Certains d'entre eux se considèrent chanceux d'avoir encore un emploi même s'ils doivent risquer leur vie pour aller travailler, pourvu que leurs finances ne soient pas affectées par cette crise. Steve McCloud, le directeur du Downtown Wine and Spirits à Somerville, note pour sa part qu'une poignée d'employés, conscients des risques, ont décidé de ne pas prendre de chances en réduisant leurs heures de travail et les moments où ils manipulent de l'argent ou interagissent avec le public. Et il ne leur en veut pas. « Nous avons perdu des employés, reconnaît-il. Aucun d'eux n'a contracté le virus mais ils sont prudents. Si quelqu'un ne veut pas rentrer au travail à cause de cela, je respecte sa décision. » Conscient des risques qu'il prend tous les jours en se rendant au travail pour un salaire de superviseur, Steve McCloud prend toutes les précautions nécessaires et plaide en faveur d'une augmentation salariale pour soutenir l'ensemble de ces travailleurs au front. (Spare Change News/INSP)

Royaume-Uni

Les journaux de rue se réinventent

En réponse aux effets de la crise provoquée par la pandémie de Covid-19, les journaux de rue à travers le monde se réinventent. Au Royaume-Uni, *The Big Issue* et *The Big Issue North* sont pour la première fois vendus dans certaines épiceries et grandes surfaces à travers le pays. Ceci permet aux camelots des deux magazines de ne plus avoir à vendre dans la rue tout en gardant leur revenu d'appoint. L'exemplaire papier est vendu à 3 £ (5,25 \$ CAN) et la moitié des profits est reversée à un fond d'urgence qui bénéficiera aux camelots. Tout comme *L'itinéraire*, *The Big Issue* propose également des abonnements et des versions numériques de leur magazine pour pallier les effets de cette crise sanitaire mondiale auprès des plus vulnérables de la société. Au Québec comme dans plusieurs autres pays, seules les entreprises dites « essentielles » comme les pharmacies et épiceries sont encore ouvertes, la plupart des gouvernements ayant décidé de ralentir leurs activités économiques et de restreindre les déplacements des citoyens pour limiter la propagation du virus. (INSP)

Royaume-Uni

The Big Issue



L'itinéraire est membre du **International Network of Street Papers** (Réseau international des journaux de rue). Le Réseau apporte son soutien à près de 100 journaux de rue dans 35 pays sur six continents. Plus de 250 000 sans-abri ont vu leur vie changer grâce à la vente de journaux de rue. Le contenu de ces pages nous a été relayé par nos collègues à travers le monde. Pour en savoir plus, visitez insp.ngo.

Dans mes souvenirs



SAÏD FARKOUH
CAMELOT MÉTRO MONTMORENCY

Une visite particulière

Un vieillard, arrivé tout seul au cimetière Notre-Dame-Des-Neiges, marche difficilement vers la tombe de sa femme. Il s'appuie sur sa canne, avançant lentement en évitant les petites pierres éparpillées entre les tombes. Il tient un bouquet de roses rouges dans l'autre main.

Arrivé là où sa femme est enterrée, il s'assoit sur une pierre de marbre blanc et dépose le bouquet là où la tête de sa femme devrait être. Il lui parle en chuchotant :

« Je viens souvent te visiter parce que je te l'ai promis, ou plutôt parce que tu m'as demandé de le faire, même si je me rends compte que cela n'a aucun sens. Cela ne changerait rien pour toi que les roses soient rouges ou blanches. Tu ne peux pas voir leur couleur ni les sentir. Je t'apporte des roses rouges parce que je sais que tu aimais cette couleur. »

Les défunts ne le savent pas

Mais les défunts ne savent pas que les roses sont pour eux. Les gens les visitent souvent pour faire savoir aux vivants leur attachement pour leurs morts ou peut-être pour se satisfaire eux-mêmes et sentir qu'ils ont fait leur devoir.

« Aujourd'hui, je porte mon pull en laine vert parce que je sais que tu l'aimais. J'ai mis le parfum que tu m'as offert un jour. Je sais bien que cela n'a pas de sens de te parler maintenant parce que tu ne m'entends pas. Pourtant, je viens ici parce que tu m'as demandé de te rendre visite et que je t'ai promis de le faire si tu partais avant moi. »

« Le seul sens de cette visite, c'est que je veux respecter ma promesse et c'est une preuve que je m'occupe encore de toi. Tu es toujours mon amour en toutes circonstances, de corps, en esprit et en pensée. »

Une geste égoïste

« Mon geste, maintenant, ne signifie rien pour toi, mais il satisfait mon amour pour toi. Comme tu me le disais, les hommes ont un taux d'égoïsme supérieur à celui des femmes. »

« En fait, je te visite tous les jours dans mon cœur et dans mon esprit. Chaque matin, je te dis Bonjour et avant de m'endormir, je te chuchote Bonne nuit. La bonté n'est pas seulement pour les vivants. La mort ce n'est pas la fin. Il suffit de rester dans la mémoire d'une personne pour être toujours bien vivant. La mort est seulement l'absence de corps et tant que je te garde dans ma mémoire, alors tu es encore vivante. »

Le chemin parcouru ensemble

« Aujourd'hui, je te confie ces pensées : le jour de ton départ, j'ai senti que je serais loin de toi et c'était très difficile pour moi. Mes larmes exprimaient ma perte du bonheur avec toi. Ton départ signifiait la fin du chemin qu'on a parcouru ensemble. »

« Mais la logique des idées n'est pas figée. Elle varie selon la situation et le temps ou la distance des événements. »

« Maintenant, je me fiche de visiter cet endroit en marbre froid et silencieux, je me fiche de ce que c'est, parce que pour moi, tu n'es pas ici, tu es toujours dans ma mémoire et dans mon cœur. »

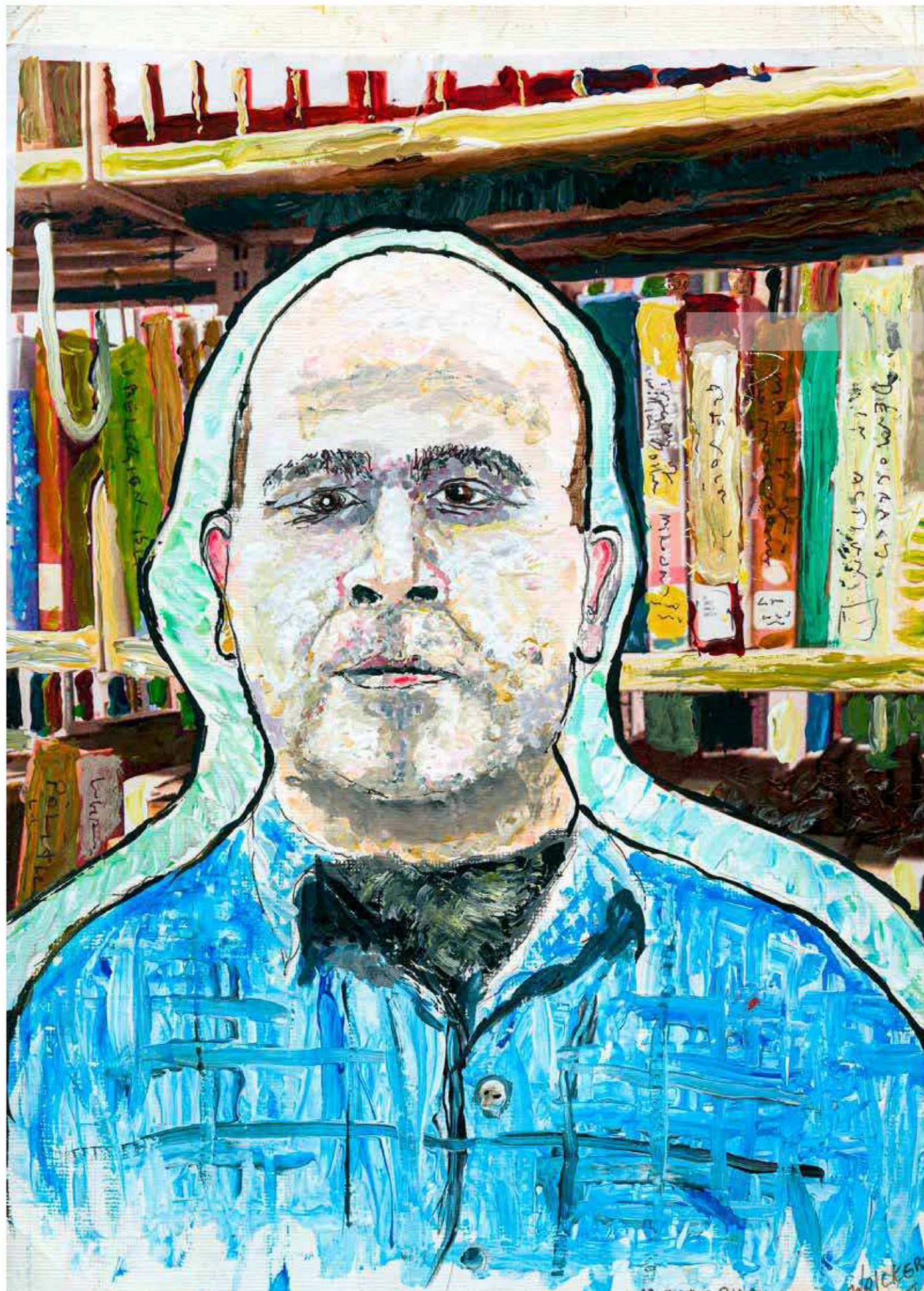
« Bien sûr, il y aura toujours des gens qui auront une opinion différente. On dit que ceux qui ont perdu une personne disparue sans qu'on retrouve son corps vont trouver que c'est impossible de faire leur deuil. »

Un vieux mensonge

« Peut-être l'un de nous deux aurait-il dû laisser l'autre en mourant pour pouvoir vivre en lui. Le couple devient un seulement après la mort de l'un des deux. Tant que nous sommes vivants, les deux ne peuvent pas devenir un. C'est un vieux mensonge pour nous tromper. »

« Sans toi mes jours n'ont plus de sens. Alors quand ma mort arrivera, elle me trouvera indifférent. Je ne sais pas si nous allons nous rencontrer à nouveau ou non, mais je suis heureux que nous ayons vécu ensemble. »

Le vieil homme se lève à l'aide de sa canne et prend le chemin du retour.



par Norman Rickert
Camelot métro Édouard-Montpetit

Mostapha Lotfi

Camelot-rédacteur à L'itinéraire

Je connais assez bien Mostapha. Il est camelot comme moi et on a la chance de partager un point de vente au métro Édouard-Montpetit.

Mostapha est né au Maroc, il a 48 ans. Sa ville natale, Al Hoceïma, est située au bord de la Méditerranée. Il vient d'une famille modeste, son père a travaillé dans les forces paramilitaires, sa mère dans le secteur agricole. Ses parents possèdent une ferme maraîchère, assurant une culture de subsistance pendant huit à 10 mois par année.

Son père était déterminé à investir dans l'éducation de ses 11 enfants. La plupart ont poursuivi des études universitaires. Mostapha a décidé, après le secondaire, d'entrer à l'université en maths. Après un an, il a cependant abandonné ses études. Il a choisi plutôt de passer un concours pour s'inscrire en enseignement à l'université, auquel il a été accepté. Il a enseigné pendant neuf ans comme instituteur au primaire.

Un membre de sa famille a également immigré au Canada, mais a décidé de retourner au Maroc.

« Au Maroc, le Canada n'est pas considéré comme une destination importante pour y immigrer, car c'est vraiment trop loin. Ici au Canada, ils prennent seulement les diplômés », explique-t-il. En 1998, mon collègue a fait une demande de résidence permanente au Canada. Ce n'est qu'en 2002 qu'il arrive ici. Les premières années au pays sont éprouvantes, car il n'a pas pu bénéficier d'une aide financière. En 2004, il obtient un prêt et une bourse qui lui permettront d'étudier, mais finalement, il n'a pas terminé son bac.

Mostapha travaille comme camelot depuis quatre ans. « J'ai décidé de tenter ma chance avec L'itinéraire, car j'étais endetté et je n'arrivais pas à garder mes jobs. Je souffre d'arthrose et c'est difficile de travailler à temps plein. » Mon ami s'implique aussi à L'itinéraire comme rédacteur. Il est fier des entrevues qu'il a faites avec Justin Trudeau, avec le cinéaste André Forcier et de sa participation au documentaire *Bonheur social*. Mostapha raconte : « Pour ma part, j'ai retrouvé une famille à L'itinéraire. Je me plais au magazine car on a des bénévoles qui nous aident à la rédaction ». Il a également participé à l'émission *Second Regard* en mai 2018, où on le voit expliquer comment c'est difficile pour un immigrant comme lui de sortir du cycle de la pauvreté. Mais il va de mieux en mieux. Depuis quelque temps, il a repris ses études, cette fois, en coopération internationale.

Vu que j'ai longtemps vécu avec le syndrome de l'imposteur, je lui ai posé la question puisqu'il détient un diplôme universitaire comme moi. « Je ne vis pas ça, mais j'ai de la difficulté avec certaines personnes de mon entourage qui me regardent de haut et critiquent négativement mon travail de camelot », dit-il. Mais il ne se laisse plus déranger avec ce genre de propos.

Petite note : quand j'ai réalisé le portrait de mon collègue, il fallait à tout prix que ce soit dans le cadre d'une bibliothèque.



par Jo Redwitch
Camelot métro McGill / Musée McCord

Vanessa Springora

n'avait que 14 ans tout comme moi

« *Du haut de mes cinq ans, j'attendais l'amour* », disait Vanessa Springora. Pour ma part, haut-le-cœur, maux de tête, perte d'appétit et de sommeil... et j'en passe. C'est ce que j'ai ressenti en lisant le témoignage de l'auteure dont le courage m'a laissée sans mots.

Elle et moi avons été victimes d'un prédateur d'adolescentes, d'un voleur d'âmes. Le livre parle notamment de tromperie, d'abus de confiance et d'abus de pouvoir. Quarante-huit heures seulement, c'est le temps qu'il m'a fallu pour lire *Le consentement* qui se vend comme un tsunami littéraire.

Deux choses m'ont particulièrement accrochée dans ce livre. La première se trouve dans les événements qui ont eu lieu dans l'enfance de l'auteure. Et la deuxième, c'est l'empreinte que laisse encore aujourd'hui l'abus dans sa vie. Personnellement, je ne m'en suis jamais remise. La thérapie par l'écriture m'a aidée à mieux vivre avec, mais cela n'efface pas tout. En ce qui me concerne, écrire mes traumatismes n'a rien guéri. En vrai : cela m'a soulagée.

Blessures d'enfance

L'auteure nous confie que la séparation de ses parents quand elle n'était qu'une petite fille la plonge dans un vide paternel. « *Certains enfants passent leurs journées dans les arbres. Moi je passe les miennes dans les livres. Je noie ainsi le chagrin inconsolable dans lequel l'abandon de mon père m'a laissée.* » Ce passage très triste est empreint d'une grande vérité. Et, entre nous, c'est cette même blessure que j'ai ressentie, quand mon père m'a placée en centre d'accueil pour adolescents après l'événement. L'enfance de Vanessa Springora (V.) n'a rien de si terrible aux premiers abords, mais cette période l'a préparée à une adolescence où la carence paternelle a fait d'elle une proie, celle de l'auteur français et prédateur sexuel, Gabriel Matzneff (G.), âgé alors de 50 ans.

Emprise

Rapidement, elle s'est sentie amoureuse, et surtout aimée. Alors s'installe l'emprise sur la jeune fille. Il lui donne certaines attentions qu'elle n'a pas eues de son père et qui se manifeste par des gestes à priori anodins comme par exemple, l'attendre à sa sortie de collège.

Un jour sa mère lui dit : « *Tu n'es pas au courant que c'est un pédophile ?* », mais rien n'a pu se mettre au travers de ce qu'elle considérait comme un amour interdit. L'auteure mentionne d'ailleurs avoir été consentante dans cette affaire qu'elle percevait alors comme une relation amoureuse. Cependant V. a confondu rapidement amour, désir, et statut social. C'est toute sa perception d'elle-même qui a changé à ce moment.

« *Du jour au lendemain, je suis changée en déesse* ». À l'approche de ses 15 ans, Gabriel Matzneff s'est mis en tête de contrôler chaque aspect de l'existence de Vanessa Springora : de son alimentation jusqu'au contrôle de ses lectures religieuses. L'emprise de G. est bien installée.

Braver l'interdit

À 15 ans, Vanessa Springora brave l'interdit. G. lui avait défendu de lire ses livres, mais l'adolescente finit par transgresser le grand tabou de l'homme. La jeune fille finit par prendre conscience de l'ampleur de son attirance pour les enfants. « *La pornographie de certains passages, à peine dissimulée sous le raffinement de la culture et la maîtrise du style, me donne des haut-le-cœur (...)* », confie-t-elle.

lectures

L'adolescente se dit être électrisée par les descriptions de corps juvéniles. Elle se demande si elle deviendra, tout comme les autres, un support de pratiques masturbatoires pour lecteurs pédophiles en étant l'une de ses héroïnes de roman, et de son journal qu'il publie depuis des années.

De mon côté, c'est le dégoût qui est monté en moi en lisant ces pages. J'étais totalement chavirée de voir à quel point Gabriel Matzneff avait fait commerce de sa dépendance à la puberté. J'ai même eu des moments dépressifs qui m'ont empêché de vendre le magazine. J'ai vécu quelques reviviscences, liées à mon histoire.

La trahison

Au fil des pages, V. se questionne : si seulement elle avait été la seule conquête mineure du grand écrivain ? Mais il n'en est rien. C'est entre autres lorsqu'elle le voit accompagné d'une autre jeune fille qu'elle comprend toute la supercherie. Le grand Gabriel Matzneff n'est pas aussi amoureux qu'il le prétend. Elle écrit que « *depuis la lecture de ses livres [elle s'aperçoit] du caractère répétitif de [leurs] séances amoureuses (...), de l'aspect mécanique de [leurs] ébats, de l'ennui qui s'en dégage.* »

« S'astiquer avec frénésie pendant que je lui tourne le dos »

L'abus, quand on en comprend le sens et la portée, est si difficile à supporter parce que c'est toute notre perception de l'amour avec un grand A qui en découle. La honte d'avoir été dupée, manipulée nous rapproche d'une certaine forme de folie. Dans le cas de Vanessa Springora : « *il avait fait profession de n'avoir de relations sexuelles qu'avec des filles vierges ou des garçons à peine pubères* ». V. mentionne avoir vécu le plus pervers des cauchemars. « *C'était d'une violence sans nom (...)* »

Et puis il y a « *toute l'ambiguïté de se sentir complice de cet amour qu'on a forcément ressenti, de cette attirance qu'on a soit même suscitée, nous lient les mains plus encore que les quelques adeptes qui restent de G. dans le monde littéraire* ». Comme dit le proverbe : qui ne dit mot consent. C'est là que tout se joue, parce que nous avons cru être assez matures pour comprendre ce qu'il nous arrivait.

Le grand G. a même osé faire don de tous ses manuscrits et des correspondances de leur relation au très prestigieux Institut de mémoire contemporaine. Laisant ainsi les traces de leur histoire dans l'Histoire. Une double trahison, la première celle de l'amour trompeur, de l'illusion d'être dupée, abusée, et la seconde, est dans la commercialisation de leur histoire. Une double offense, car G. vit de la commercialisation de sa pédophilie, ce qui n'est tout de même pas rien. C'est même choquant !



Le Consentement
Vanessa Springora
Éditions Grasset - 2020, 205 pages

L'empreinte

Ce chapitre nous dresse les traces psychologiques qu'a laissées l'abus, mais aussi le harcèlement de G. qui continue de sévir. Par l'intermédiaire de sa directrice de la maison d'édition où elle travaille, G. continue et écrit : « *Atteint d'une grave maladie (...), il ne pourra quitter cette terre en paix tant qu'il n'aura pas vu mon cher visage (...)* on ne refuse rien à un mourant ». Il va même utiliser la pitié pour essayer d'entrer en contact avec elle comme si accéder à ses caprices tombait sous le sens nous dit l'auteure.

L'époque

Dans une entrevue que G. a donnée dernièrement, l'homme a mentionné qu'il n'y avait pas de loi à cette époque. Cependant, je ne crois pas que c'est l'époque qui veut cela. Comme s'il y avait une époque mieux qu'une autre pour pourrir la vie d'une adolescente. Je crois que la sortie de ce livre aide véritablement à gravir une autre marche vers la liberté des femmes notamment dans une ère post #metoo.

Le vieil octogénaire va, je l'espère, payer pour ce qu'il a fait. Même que cette affaire pourrait soulager mes propres blessures, jusqu'à un certain point. « *Pour moi, c'est un tremblement de terre, des secousses invisibles qui renversent toutes les fondations, une lame invisible de couteau plantée dans une blessure jamais cicatrisée.* » Inutile de vous dire que je partage entièrement cette pensée de l'auteure. Ce livre m'a traversée, mais je n'en dirai pas plus, car je ne suis pas prête à livrer cette partie, peut-être une autre fois...?

■



Christian Vanasse
Auteur-humoriste

La vie est un jeu

Lors d'une journée ou d'une soirée en famille ou en groupe, quand t'entends la phrase « *Hon, est-ce qu'on joue à un jeu de société?* », c'est que toutes les autres possibilités d'avoir du fun ont été explorées, pis se sont soldées par un échec lamentable. L'option jeu de société c'est comme offrir des shooters de crème de menthe verte, le potentiel de malaise est pas mal plus élevé que le peu de fun que tu pourrais y trouver.

Ok, là, tout de suite, avant de me faire lancer une brique, un fanal pis deux dés à 20 faces en pleine face, je ne parle pas des gens qui trippent sur les jeux de société au point de se surnommer *Gilmus Vonlydd de Faucongris* et qui prennent un accent aussi mal ajusté et emprunté que leur costume d'époque pour discuter de la nouvelle extension *Villes et Chevaliers* du populaire jeu de stratégie avancée *Les Colons de Catane*. Non, je parle de vrai monde qui ont une vraie vie.

Pis le vrai monde qui ont une vraie vie ont généralement des armoires à jeux aussi décevantes que leurs rêves. Ce monde-là je le connais, c'est ma gang, ma famille, pis chez nous, ça *tank* à l'ordinaire sur un temps rare. En plus, on est pogné au chalet, y mouille dehors, fait sombre en dedans, pis on a ni internet ni crème de menthe verte. Et comme pour toper cette journée parfaite, ma mère lance un joyeux : « *Hon, est-ce qu'on joue à un jeu de société?* »

Ma sœur est la première à répondre, trop enthousiaste pour être sincère. Mon frère approuve mollement avec l'air du gars qui remet à plus tard son projet de brûler le chalet pis mon père émet un son à mi-chemin entre un « *oui* », un « *non* » pis un « *en autant que je puisse boire mon Petsi-diet tranquille.* »

Je me lève et déjà, je sais ce que je vais trouver dans l'armoire à jeu : de la déception mal empilée. Première déception, les rongeurs n'ont pas fait un buffet ouvert dans les vieilles boîtes de *Jour de Paye* ou *Opération*.

Ensuite, pas question de jouer à *Twister* avec ma famille, pour des raisons évidentes de santé mentale. *Risk* non plus, j'ai pas 78 heures à perdre pour finir en guerre ouverte avec mon frère quand deux minutes suffisent. On oublie aussi les jeux de cartes, le seul paquet qu'on a est visiblement un hybride de deux paquets différents et ne compte que 47 cartes dont 3 sont de *Uno*. Le *Scrabble* contient des pièces de *Backgammon* pis dans le *Monopoly*, l'argent a été remplacé par des notes écrites à la main : « *Robert devait 275 000 à la banque, l'a tout perdu au Casino pis s'est fait péter les jambes par les cartels mexicains.* » Ah pis le jeu *Mouse Trap* a été transformé en maison de naissance pour rongeurs remplie d'une litière composée des cartes mâchouillées de *Clue*. Le colonel Moutarde déchiqueté par une souris dans la chambre d'amis.

Je referme la porte de l'armoire sur nos espoirs, m'attendant à ce que mon père retourne à son *Petsi*, ma sœur à ses angoisses et mon frère à ses projets de verser un bidon d'essence dans le salon quand ma mère lance un improbable : « *Oh, et si on s'inventait un jeu?* »

Ben, l'idée était tellement absurde qu'elle a fonctionné. On a mélangé tous les jeux pour en créer un nouveau, totalement insensé et amusant. Aucun souvenir des règles qu'on a inventées, qui a gagné ou comment ça a fini, pis c'est même pas grave. C'était un moment magique, unique et spécial au cours duquel nous avons créé un souvenir familial inoubliable.

C'est ce jour-là que j'ai compris qu'au fond, la vie est un jeu qu'il ne faut pas trop prendre au sérieux. La vie est un jeu pis on y prend le rôle qu'on veut.

Des fois, on n'a pas toutes les cartes, on n'a perdu des morceaux, faut faire avec ce qu'on a, pis même s'inventer de nouvelles règles. Jouer autre chose que ce qui est suggéré sur la maudite boîte. Rien ne sera plus amusant que ce qu'on peut créer soi-même.

■

Isolement et alcool en temps de pandémie

Hubert Sacy

Directeur général
Éduc'alcool

La période que nous vivons, avec ses confinements et son isolement, pourrait entraîner des conséquences non négligeables en matière de consommation d'alcool.

Il est en effet bien connu que le contexte dans lequel les gens se trouvent influence grandement leur modèle de consommation. Or, plus que jamais en ces temps de confinement, ce contexte est profondément modifié et plusieurs des balises habituelles qui déterminent notre consommation sont affectées.

De fait, certains « freins naturels » à la consommation excessive n'existent plus. Pour plusieurs, la volonté de ne pas conduire avec les facultés affaiblies représente ce frein naturel. En temps de confinement, personne ne prend son auto et la tentation de se dire « je ne conduis pas, donc je peux prendre un verre de plus » ne peut que surgir.

Il y a aussi l'accessibilité augmentée. Au travail, que ce soit au bureau, à l'usine, sur le chantier ou au magasin, il n'y a pas d'alcool à portée de main. Ce n'est évidemment pas le cas à la maison où il suffit de tendre le bras pour accéder à la bouteille.

Être confiné, c'est aussi vivre en dehors du temps, un peu comme en vacances où les repères habituels n'encadrent plus la prise de décision : on a plus de temps, on sent moins le besoin d'être alerte, c'est ce que l'on appelle le « temps mort » ou la « pause ». On se permet des choses que l'on ne ferait pas autrement.

Enfin, on ne saurait ignorer l'augmentation du stress voire de l'angoisse : un petit verre, ça détend; c'est vrai. Mais si un verre en entraîne un autre, c'est là que la tentation de la surconsommation survient.

Que faire dès lors pour demeurer dans la zone de consommation modérée?

En tout premier lieu, on ne le répètera jamais assez; compter ses verres. C'est fou à quel point on sous-estime sa consommation dans la vie de tous les jours et en particulier en temps de réclusion.

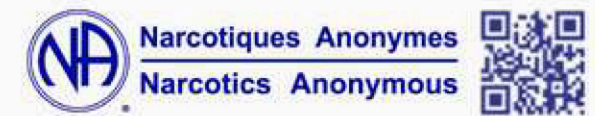


Jeu des 7 différences



Pouvez-vous trouver les sept différences dans cette photo de notre photographe bénévole Mario Alberto Reyes Zamora ? Bonne chance !

**PROBLÈMES
DROGUE, ALCOOL
OU MÉDICAMENT ?**



1 855 544-6362



Solution dans le prochain numéro, page 2

À toute l'équipe de l'itinéraire, je tiens à vous féliciter pour votre travail en ces temps particulièrement difficiles.

Votre résilience et votre engagement sont exemplaires.



Christine St-Pierre

Députée de l'Acadie
Porte-parole de l'opposition officielle en matière d'éthique, de protection de la langue française et des relations canadiennes.

514-337-4278
cstpierre-acad@assnat.qc.ca





#çavabienaller

Ensemble, gardons nos distances
et prenons soin de nous.