

Mathieu maître des maths : héros de football?

Un livre de lecture de Reading A-Z, Niveau Y
Nombre de mots : 2 973

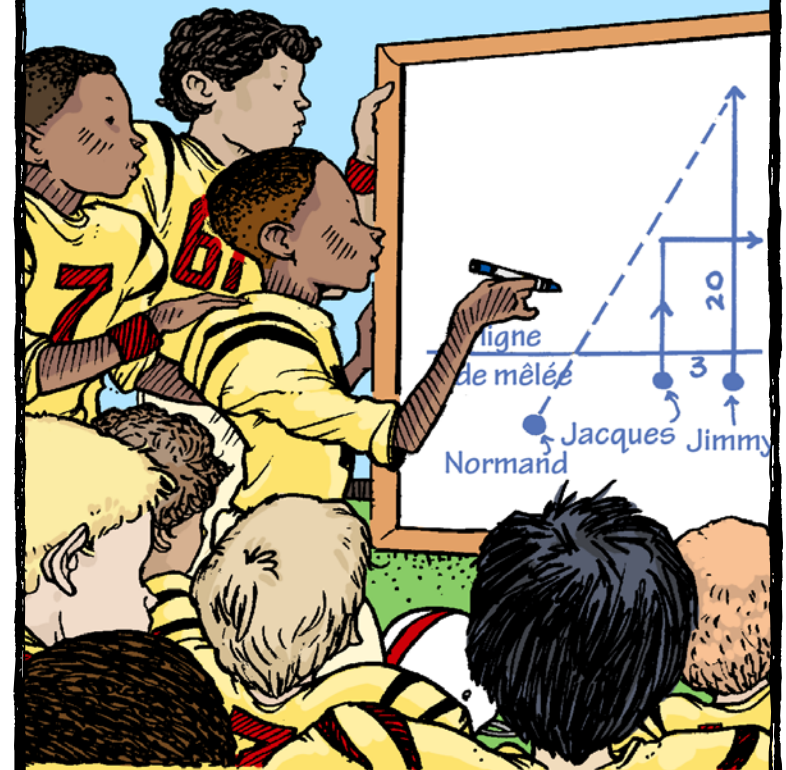


Reading a-z

Visitez www.readinga-z.com
pour des ressources supplémentaires.

LECTURE • Y

Mathieu maître des maths : héros de football?



Texte de Jeffrey B. Fuerst • Illustrations de Joel Snyder

www.readinga-z.com

Mathieu maître des maths : héros de football?



Texte de Jeffrey B. Fuerst
Illustrations de Joel Snyder

www.readinga-z.com

Mathieu maître des maths : héros de football?
(Miltie Math-head : Football Hero?)
Niveau de lecture Y
© Learning A-Z
Texte de Jeffrey B. Fuerst
Illustrations de Joel Snyder
Traduction française de Julie Châteauvert

Tous droits réservés.

www.readinga-z.com

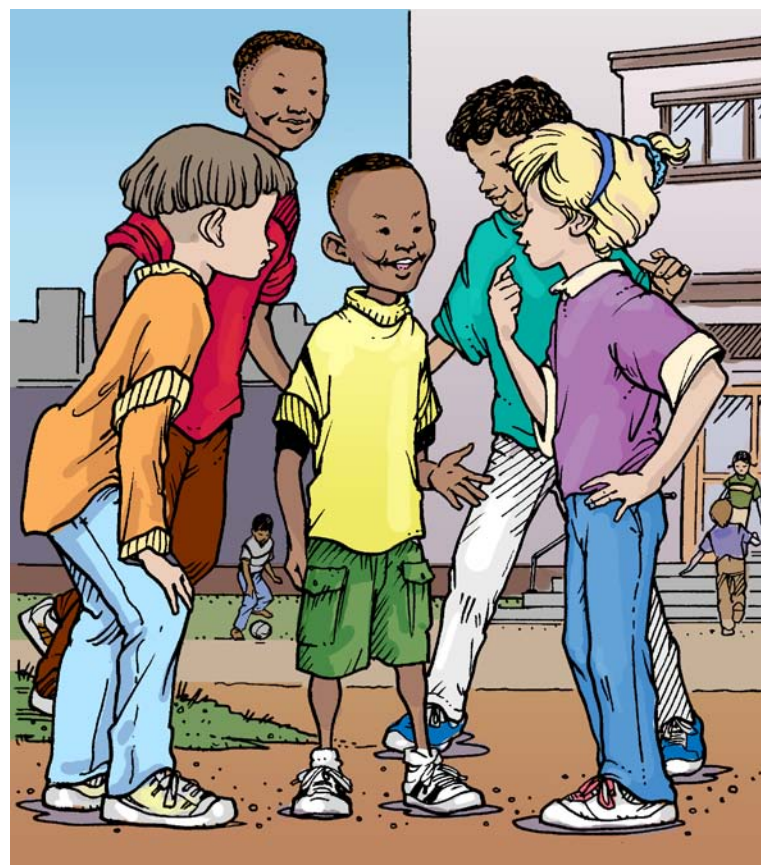


Table des matières

Faire partie de l'équipe.	4
Les connaissances mathématiques de Mathieu portent fruits.	10
Héros de football.	16
Glossaire.	24

Faire partie de l'équipe

À première vue, on ne penserait pas que Mathieu Martel, également appelé Mathieu maître des maths, s'avérerait être un des meilleurs **quarts-arrières** de l'histoire de la ligne cadette de football du comté de Comtois. À l'âge de 12 ans, il mesurait seulement 1 mètre 37, ce qui, naturellement, peut être arrondi à 1 mètre 40. Après avoir dîné, il pesait 30 kilogrammes entièrement vêtu, avec ses bottes de marche et un rouleau de pièces de vingt-cinq cents dans sa poche.





Il est vrai que certains enfants qui ne sont pas tellement grands sont des coureurs rapides, comme, par exemple Jimmy « ne-cligne-pas-des-yeux » Gendron, mais ce n'était pas le cas de Mathieu. Il était plus lent que du ketchup qui s'écoule lentement d'une nouvelle bouteille. Durant les épreuves de sélection, l'entraîneur Génois avait chronométré Mathieu en train de courir le sprint de 40 mètres en 7,4 secondes. Jimmy, naturellement, détenait le meilleur temps : 5,2 secondes. Il avait également eu une de ses remarques habituelles de grand sage :

— Hé, Math, s'était-il écrié, c'est le sprint de 40 mètres et non pas le **lambinage** de 40 mètres.

— Peut-être que le Garçon Tortue pensait qu'il s'agissait d'une balade dans la nature, avait dit Bill Buffalini, que l'on surnommait « Le Buffle » parce que tout en lui était fort et puissant, même son haleine.

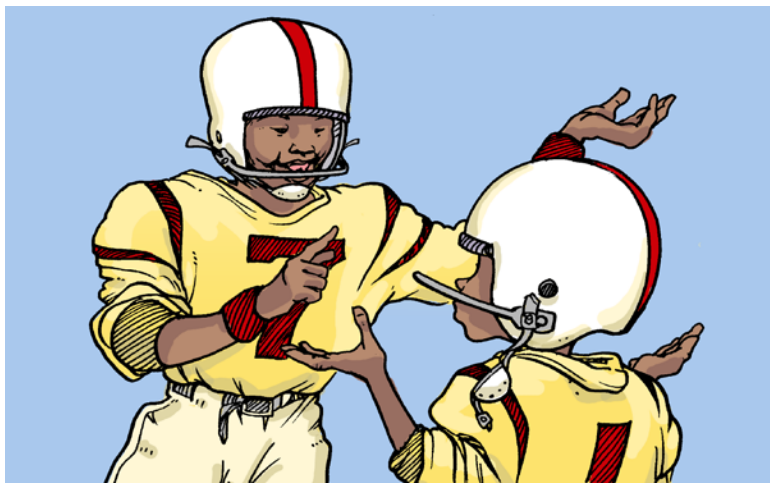
Toutes ces taquineries faisaient que les garçons se roulaient de rire. Je savais que ce n'était pas bien de se moquer de Math. Il faisait de son mieux. De plus, il ne se présentait aux épreuves de sélection que parce que je le lui demandais.

Les gars me surnommaient Normand le Grand Moisan. J'étais le quart-arrière partant l'année dernière mais j'étais le meilleur ami de Math depuis beaucoup plus longtemps. Nous nous étions liés d'amitié à l'école, lors de la Journée du partage : la même journée que la classe de Mme Raymonde avait fait un pique-nique.

Il n'est pas nécessaire d'être un maître des maths pour faire le calcul ici. Un pique-nique plus des fourmis égalent une catastrophe.

Il arrivait parfois que Math et moi nous nous taquinions en nous surnommant l'un et l'autre « garçon fourmi ». Marie-Jeanne Beaulieu, qui avait apporté les carrés au chocolat dans lesquels les fourmis s'étaient introduites, détestait se faire taquiner mais elle est depuis devenue notre amie.





— Je ne sais pas si j'ai envie de faire partie de l'équipe, Normand, a dit Math. Quand il s'agit de sports, j'ai deux pieds gauches, deux mains gauches et dix pouces gauches. Le reste de nos amis pensent que je suis un raté.

— Ce n'est pas possible, ai-je dit, parce que je suis un gagnant et que je ne me tiendrais pas avec quelqu'un s'il n'était pas lui aussi un gagnant.

— C'est parce que tu me connais vraiment tel que je suis et ce n'est pas le cas pour eux.

C'est exactement la raison pour laquelle je voulais que Math fasse partie de l'équipe. De façon à ce que tous les autres — et peut-être même Math lui-même — puissent voir le Math que je voyais.

— Donne-leur la chance de voir qui tu es vraiment, Math, ai-je dit.

Le début de la nouvelle saison a bien commencé, avec quatre victoires et une défaite. Puis l'entraîneur G. s'est blessé au dos lors d'un accident de pêche ou en jouant au golf. Son histoire changeait continuellement. Dans un cas comme dans l'autre, il nous fallait un nouvel entraîneur. Le seul qui était prêt à prendre la relève en mi-saison était le vieux monsieur Chandelier, qui avait joué au football avec des casques en cuir.

M. Chandelier avait de bonnes intentions. Il a fait un discours d'encouragement au sujet du travail d'équipe et de l'esprit de combat. Il nous a enseigné des **jeux** intéressants et démodés comme la « statue de la liberté ». Mais surtout, M. Chandelier faisait la sieste durant nos parties.





Sans un entraîneur éveillé pour dicter les jeux, nous avons perdu deux parties de suite. Le reste de la saison ne s'annonçait pas bien, jusqu'à ce que Math intervienne.

Maintenant, bien sûr, tout ceci a beaucoup de sens. Mais, à première vue, la plupart des joueurs auraient dit que les chances que Math mène notre équipe à la victoire étaient de une sur un million. Sur une note positive, il était déjà officiellement celui qui était responsable de réchauffer les bancs pour l'équipe et qui agissait comme porteur d'eau.

Les connaissances mathématiques de Mathieu portent fruits

Les pieds de Math n'étaient peut-être pas rapides, mais son cerveau l'était sans contredits, en particulier quand il était question de mathématiques. Il pouvait multiplier des nombres de quatre chiffres dans sa tête plus vite qu'une calculatrice.

Jimmy, qui avait presque échoué les maths, grognait lorsque je vantais à quel point Math était bon en mathématiques. Il a donc lancé un défi à Math un jour durant la récréation.

— D'accord, maître des maths, voyons à quel point tu es rapide. Jimmy a sorti une calculatrice. Le Buffle a commencé à dire les nombres.

— Qu'est-ce que 1 234 fois 5 678?

— 7 006 652, a dit Math.

— Ce n'est pas juste! a dit Jimmy. Mon doigt a glissé.

— Mieux vaut ne pas cligner des yeux quand Mathieu fait un problème de mathématiques, ai-je dit.



— Retourne à l'école et laisse-nous, les enfants normaux, jouer au football, a dit Jimmy.

Math avait suivi un cours de mathématiques dans un collège communautaire un après-midi par semaine. Ce n'était pas sa faute s'il était doué pour les maths mais certains des garçons refusaient de lui donner une chance. Nous nous sommes dirigés vers la rampe pour planches à roulettes pour nous éloigner des autres.

— Ils sont simplement jaloux, a dit Marie-Jeanne.

Elle avait tout vu du sommet de la rampe.

— Vous savez, vous pourriez gagner quelques parties si ces garçons-là en savaient autant sur les mathématiques que Mathieu.

— Les mathématiques? ai-je dit.

— Les mathématiques, a dit Marie-Jeanne.

— Les mathématiques! s'est exclamé Math.

— Les mathématiques? ai-je de nouveau demandé.

— Mathieu peut utiliser son génie mathématique pour créer de nouveaux jeux, a expliqué Marie-Jeanne. Le jeu est mathématique : les **angles**, les **arcs**, la distance.

— La relation entre deux points sur une grille, a ajouté Math.

Math savait exactement ce à quoi Marie-Jeanne faisait référence, même si ce n'était pas le cas pour moi.

— Merci pour l'idée, Marie-Jeanne, a-t-il dit. Mais je ne pense pas que je puisse y arriver.

— Bien sûr que tu peux y arriver! a-t-elle dit en lui serrant légèrement la main. Tu es Mathieu, le maître des maths! Dis-moi si je peux t'aider.

Au secours! me suis-je dit. Mais Marie-Jeanne avait raison. Durant la nuit, Math avait créé de nouveaux jeux vraiment géniaux. Les seuls qui allaient avoir besoin d'aide de notre part seraient nos **compétiteurs**, si seulement il nous était possible de convaincre nos coéquipiers d'accepter le plan de Math.

Math était nerveux à l'idée de présenter ses jeux aux gars, je lui ai donc fait un discours d'encouragement qui lui a donné une certaine confiance en lui-même.

— Un terrain de football n'est qu'un grand rectangle de 100 verges de long par 53,3 verges de large, a commencé Math.

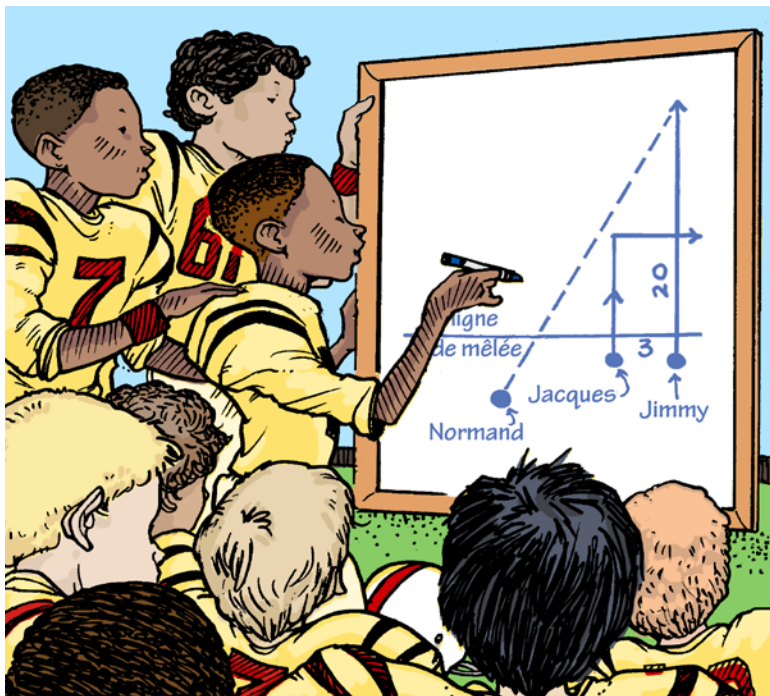
— Ennuyant! a crié Jimmy.

— Je ronfle! a dit Le Buffle.

— Nous sommes au courant de la grandeur du terrain, Math, est intervenu Ti-gars, notre ailier rapproché. Contente-toi de nous donner les jeux.

— D'accord. Selon mes statistiques, Normand, ici, peut effectuer une passe pouvant atteindre jusqu'à 33 verges — ce qui correspond à un tiers du terrain — environ 82 pour cent du temps.

Math a fait un dessin sur le tableau pour expliquer.



— Dans ce jeu, nous profitons du bras puissant de Normand et de la vitesse de Jimmy. Jimmy part de la **ligne de mêlée** exactement trois verges à droite de Ti-gars. Ils courent tous les deux vers l'extrémité du terrain, ensemble, mais sans se toucher, comme deux lignes **parallèles**.

— Para-quoi? a demandé Jimmy.

— Parallèles, a dit Math. À côté l'une de l'autre, comme les lignes sur une feuille de papier lignée.

— Ou la ligne de dix verges qui traverse le terrain de football, a ajouté Ti-gars.

— Vous allez courir en parallèle sur une distance de 20 verges, puis Ti-gars va faire un tour de 90° vers la droite pour traverser la **perpendiculaire**.

— Hein?

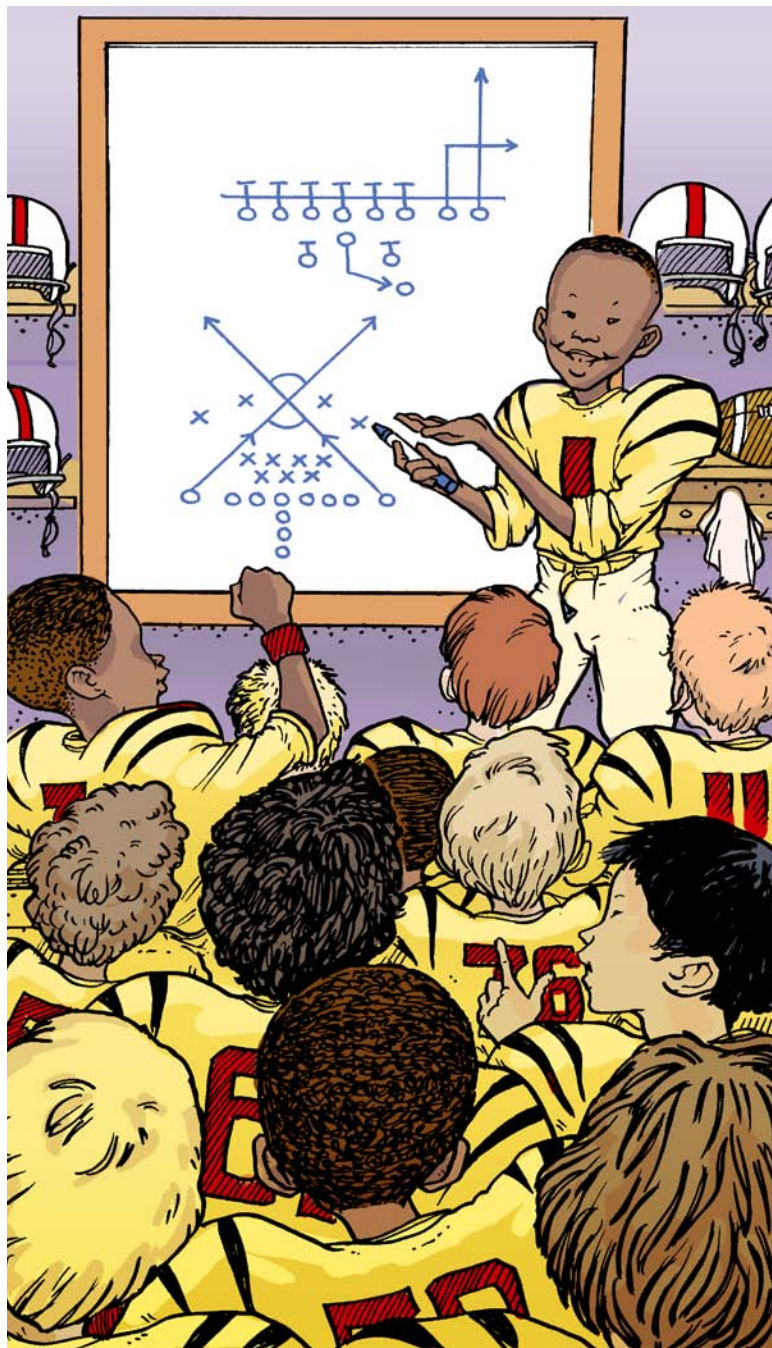
— La perpendiculaire, Ti-gars. À un angle droit avec la direction vers laquelle Jimmy court, a-t-il dit.

Les garçons ont murmuré mon nom, comme si j'étais à blâmer pour les leçons de mathématiques de Math. Mais tout est devenu logique lorsque Math a ajouté plusieurs X et plusieurs flèches à son illustration, comme le font les véritables entraîneurs professionnels.

— Vous franchissez directement la ligne de touche, tout juste derrière Jimmy, en attirant l'attention de son défenseur. C'est à ce moment-là que Jimmy passe à la vitesse supérieure et que Normand fait une passe très haute dans ses bras tendus.

Les plaintes se sont atténuées alors que Math a poursuivi en présentant d'autres jeux. Mon jeu préféré s'appelait « Les angles vers l'extrémité de zone ».

Jimmy et Ti-gars devaient se tenir sur les côtés opposés de la **ligne d'attaque**. Ils devaient ensuite tous les deux courir vers le coin opposé de l'extrémité de zone. Mais à l'endroit où ils pouvaient s'entrecroiser, ou s'intersecter, ils devaient changer de direction et courir en direction du coin de l'extrémité de zone sur le côté du terrain. La défensive allait être confuse; je devrais trouver un joueur à découvert et lui lancer le ballon pour un touché. Bam!



Héros de football

Grâce aux jeux de Math, nous avons gagné trois parties d'affilée et avons terminé la saison avec un bilan de 7 à 3, à égalité avec nos adversaires, les Bagarreurs des Bancs de Boue. Une partie éliminatoire allait déterminer les gagnants du championnat.

Les Bagarreurs étaient dirigés par un énorme **second** nommé Maurice mais personne n'osait l'appeler par ce nom. Il était connu comme « 618 ». Certains des garçons disaient qu'il s'agissait de son poids mais c'était en fait une abréviation pour son surnom, « L'Express 618 ». Lorsqu'il chargeait, on aurait dit un train. À chaque fois qu'il plaquait le porteur du ballon, il criait : « Le 618 est juste à temps. »

Heureusement, Le Buffle a tenu le 618 à l'écart suffisamment longtemps pour amorcer les jeux de Math. Jimmy a pu gagner vingt-cinq verges dans un jeu puis en a parcouru vingt-cinq de plus à la course pour un touché.

« J'ai couvert un quart du terrain lors de chaque essai », a dit fièrement Jimmy en s'adressant à Math. La moyenne du cours de mathématiques de Jimmy s'était améliorée depuis que Math avait commencé à suggérer nos jeux. « En les combinant, cela équivaut à la moitié du terrain. »

Nous avons de nouveau marqué sur le jeu « Les angles vers l'extrémité de jeu. » Pendant ce temps-là, nous avons tenu les Bagarreurs par un placement.

Au début du quatrième quart-temps, nous étions toujours en avance avec un bilan de 14 à 3 mais ils ont compté immédiatement sur le coup d'envoi.

Nous tenions le ballon sur la ligne de 20 verges des Bagarreurs et nous étions prêts à effectuer un placement. Il s'agirait d'un botté facile pour Le Buffle, même si l'Express 618 approchait à pleine vitesse.

J'ai sauté sur l'occasion. Le Buffle a botté le ballon dans les airs. J'ai entendu un craquement. C'était mon poignet.

« Le 618 est juste à temps!, s'est écrié le Bagarreur en fonçant sur moi à la course. Et ce, même s'il a quitté les rails », a-t-il ricané entre ses dents. Le gars m'avait écrabouillé **intentionnellement**.

J'ai dû quitter la partie. Le placement était bon, ce qui m'a aidé à me sentir mieux mais pas pour longtemps. Les Bagarreurs ont de nouveau compté pour égaler la marque puis ont botté un placement pour prendre les devants avec 20 à 17.



Avec moi hors du match, notre quart-arrière substitut, Philippe Carrières, a pris la relève et était nerveux. Il n'a pas réussi à capter le ballon lors du premier jeu mais Le Buffle a récupéré le ballon. Il a ensuite lancé une interception lors du troisième jeu. Au cours de la dernière minute, avec Math qui annonçait les jeux, Philippe a élaboré une poussée vers la ligne de 15 verges des Bagarreurs.

Il s'agissait du quatrième arrêt, avec trois secondes à jouer. Un placement enverrait la partie en période supplémentaire à but unique : la première équipe à marquer un point remporte la partie.

Math a demandé un arrêt du jeu. L'équipe s'est regroupée.

— Je suggère d'effectuer un placement, puis de les amener en période supplémentaire, a dit Le Buffle.

— Et si nous le ratons? a demandé Philippe.

— Ce ne sera pas le cas, a dit Le Buffle. Nous nous trouvons à la ligne de 15 verges. C'est seulement quinze centièmes du terrain : un jeu d'enfant.

— Mais si je rate mon coup? a dit Philippe. Vous avez vu ce que 618 a fait à Normand. Ce n'est rien pour m'aider à me calmer.

Il n'avait pas tout à fait tort.

— Oublions le placement, a dit Math. Allons-y! Un silence a remplacé le brouhaha habituel.

— J'ai un plan.

— Un plan? s'est moqué Le Buffle. Pourquoi devrions-nous laisser une tête de mathématiques décider ce qui arrivera à cette équipe?

— Parce que Math nous a permis de nous rendre où nous sommes grâce à ses plans, a dit Jimmy. Moi, pour ma part, je veux savoir ce que Math a à dire.

— Math, Math, Math, a chanté l'équipe.

Math a jeté un coup d'œil à la ronde à ses coéquipiers encourageants. Le regard un peu perdu de son visage avait disparu pour faire place à une lueur enthousiaste.

— Nous nous préparons à faire un placement, a dit Math mais nous ne le faisons pas.



Une ruse! Math n'était pas seulement un génie des maths, il était aussi porté sur le football.

— Vous rappelez-vous de la vieille marche arrière triple que M. Chandeleur nous a montrée? Plutôt que d'envoyer le ballon vers moi pour le tenir pour le botteur, il passe directement à Le Buffle.

— Holà!, ai-je dit. Je reçois la partie marche-arrière triple. Mais veux-tu dire que *Phil* ne reçoit pas le ballon?

— Normalement, ce serait le cas avec toi hors de la partie, Normand. Mais je vais sauter sur le terrain et non pas Phil.

Math Martel à la position de quart-arrière?

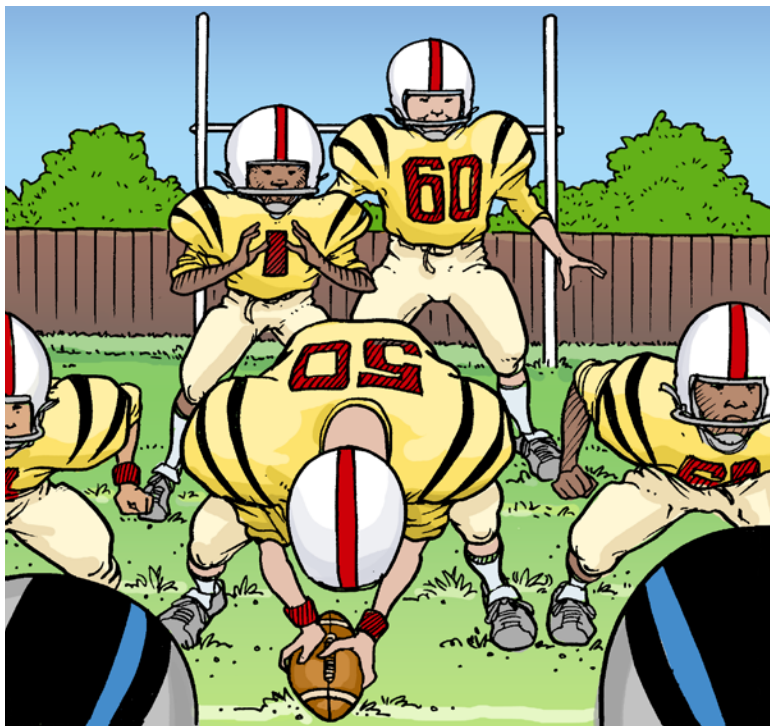
— Tu vas te trouver directement sur le trajet de l'Express 618, a dit Philippe.

— Exactement, a dit Math. C'est en plein là que je veux me trouver.

— Mais, Math, ce train fou doit faire 30 centimètres de plus que toi et doit faire plus de trois fois ton poids, ai-je dit. Et je peux te dire d'après mon expérience que tu n'aimerais pas te trouver dans son chemin.

— C'est en plein ce que je prévoyais faire, a-t-il dit. En fait, ma taille va me donner un avantage QUAND JE VAIS LE RETIRER.

— Math, Math, Math! ont de nouveau acclamé les gars en se donnant mutuellement des tapes dans le dos.



— De plus, personne ne s'en prend à mon vieil ami, Normand le Grand Moisan, a dit Math.

Math a mis son casque qui, pour la première fois, semblait lui aller à merveille. Il a mené l'équipe sur le terrain et a pris sa position à environ cinq verges derrière notre centre.

— Hike! s'est écrié Math. Le ballon a été arraché, tel que prévu, en passant de Math à Le Buffle. Le 618 est arrivé en chargeant tout comme Ti-gars qui est arrivé pour une passe. Jimmy a fait un tête-à-queue de l'autre extrémité pour sa passe.

Le 618 sur sa lancée est resté sur sa voie, pas du tout berné par le jeu. Math s'est levé pour le bloquer. Au-delà de la clameur de la foule, j'ai entendu Marie-Jeanne crier : « Attention, Math! ».

Puis, tout juste au moment où le 618 était sur le point d'écraser Math pour démolir Jimmy, Math s'est laissé tomber à genoux et s'est appuyé sur le sol. L'Express 618, s'attendant à aplatir quelqu'un à quelques mètres devant, a trébuché sur le dos de Math et a été projeté dans les airs. Lorsque le Bagarreur est finalement retombé au sol, Jimmy et le football se trouvaient en toute sécurité dans l'extrémité de zone.





Mathieu maître des maths avait fait dérailler l'Express 618 et avait mené notre équipe à la victoire. Les membres de l'équipe ont soulevé Math sur leurs épaules et l'ont porté autour du terrain.

— Math, Math, Math, ont-ils clamé.

— Je savais que tu pouvais le faire, ai-je dit.

Le football est totalement mathématique.

— En fait, Normand, a-t-il dit en souriant, pour ce jeu, j'ai fait appel à la **physique** mais je vais tout t'expliquer plus tard.

Glossaire

(un) angle (<i>n.</i>)	coin formé par deux lignes qui se rencontrent pour former un point (p. 11)
(un) arc (<i>n.</i>)	segment d'un cercle (p. 11)
(un) compétiteur (<i>n.</i>)	personne qui participe à une compétition, rival (p. 12)
(une) grille (<i>n.</i>)	groupe de lignes perpendiculaires horizontales et verticales qui se croisent (p. 11)
intentionnellement (<i>adv.</i>)	exprès, volontairement (p. 17)
(un) jeu (<i>n.</i>)	action panifiée des joueurs dans une partie (p. 8)
(un) lambinage (<i>n.</i>)	fait de lambiner, d'agir lentement (p. 5)
(la) ligne d'attaque (<i>n.</i>)	partie de l'équipe de football qui bloque la défense de façon à permettre au porteur du ballon de compter des points (p. 14)
(la) ligne de mêlée (<i>n.</i>)	ligne imaginaire parallèle aux lignes des buts qui traverse le terrain de football, séparant les équipes (p. 13)
parallèle (<i>adj.</i>)	qui repose ou se déplace dans la même direction ou qui se trouve à égale distance (p. 13)
perpendiculaire (<i>adj.</i>)	à angle droit avec quelque chose (p. 14)
(la) physique (<i>n.</i>)	science du mouvement et de la matière (p. 23)
(un) quart-arrière (<i>n.</i>)	joueur de football qui signale les jeux (p. 4)
(un) secondeur (<i>n.</i>)	joueur défensif qui se place près d'un coéquipier pour lui venir en aide au besoin sur un jeu (p.16)