

Manuelle Denisse et Aliette Lauginie

Il était une fois des contes

Histoires à lire, à écouter, à raconter

PUG
FLE

**Les collections « Français Langue Étrangère »
sont placées sous la direction scientifique d'Isabelle Gruca**

COLLECTION À LIRE, À DIRE

Théâtre pour la classe. Textes à lire, à dire, à jouer. Patrick de Bouter, 2018

Je vis en France. Marie Barthe et Bernadette Chovelon, 2016

**Pour les autres collections, consultez le catalogue
sur notre site internet www.pug.fr**

Avant-propos

« **I**l était une fois... » Ces quatre mots entraînent dans un univers particulier, celui des contes ; ils sont comme une formule magique pour entrer dans un monde différent, un monde où tout est possible, un monde où l'homme est toujours en quête.

Les contes sont universels : toutes les civilisations ont créé ces récits imaginaires, sources d'enseignement, de divertissement, de sagesse... Longtemps réservés à la tradition orale, se transmettant de bouche-à-oreille, ils ont, depuis plusieurs siècles, conquis le monde de l'écrit. Mais que ce soit au travers de la lecture, de l'écoute ou de la parole, le conte naît toujours d'un plaisir de rencontre et de partage. De ce fait, il est, particulièrement en didactique des langues, un support idéal pour travailler les compétences de compréhension et d'expression écrites et orales. Les contes présentent, en outre, l'intérêt de pouvoir être étudiés dans leur intégralité, que ce soit en autonomie ou dans un cours de langue. Et comme ils s'adressent aux petits comme aux grands, leur étude dépasse largement celle de la langue, pour explorer la condition humaine et le mystère du monde.

Vous trouverez dans ce manuel des contes de différentes longueurs qui cherchent à distraire ou à faire réfléchir, accessibles à des niveaux linguistiques différents. Ils sont regroupés autour de quatre thématiques : contes des origines, contes pour rire, contes d'amour et contes de sagesse. Tous veulent vous entraîner au plaisir de la lecture et de la découverte. L'indication « à partir de » qui figure au début de chaque fiche pédagogique ne doit pas en restreindre l'accès aux seuls apprenants de ce niveau, car les contes touchent tout le monde bien au-delà des niveaux linguistiques. Cependant, pour éventuellement faciliter la lecture, des notes de bas de page sont proposées au fil des textes. Vous trouverez en annexe, page 280, une liste des abréviations qui y sont utilisées.

Pour chacun des dix-sept contes, vous « entrez » d'abord en lecture par une ou deux courtes activités qui sensibilisent à des aspects culturels, interculturels, lexicaux ou sémantiques du conte. Ensuite, vous êtes invité à plonger dans le texte en vous accompagnant de l'enregistrement sonore du conte si vous le désirez.



Les enregistrements de ces contes peuvent être écoutés en flashant le QR code qui se trouve au début de chaque fiche, ou en saisissant le lien. *Exemple* : <http://bit.ly/36Tcv9Y>

Afin d'affiner votre compréhension des contes, des exercices variés et souvent ludiques, vous sont proposés : partant de la compréhension globale, ils amènent progressivement à s'interroger sur des aspects plus spécifiques. Enfin, comme les contes appartiennent à la tradition orale, la deuxième partie des activités est centrée sur des productions essentiellement verbales, mais qui peuvent aussi être réalisées à l'écrit. Chaque fiche pédagogique comprend une dizaine d'exercices, mais chacun doit se sentir libre d'y faire son choix, l'essentiel étant que le plaisir de lire et de raconter reste premier.

Chaque conte, qu'il soit découvert à l'oral ou à l'écrit est une œuvre unique. Il est intéressant de comparer plusieurs versions entre elles sur le plan socioculturel, mais plus que de rattacher un conte à une culture de façon systématique, et pour éviter de le figer dans une identité homogène, nous favorisons une approche ludique qui s'appuie sur les constantes et les codes des contes ; cela permet de repérer les formes des contes et de jouer avec, de raconter ou réécrire les contes avec ses propres mots, d'en réinventer le contenu en les transportant dans d'autres cultures, de varier les approches de la lecture, ou encore d'exprimer ses impressions. Les croisements de langues, de cultures, de symboliques au travers de contes francophones sont en soi un pas vers la décentration, puisque l'opportunité de ne pas se limiter à des contes issus de la culture française, donne l'occasion de s'ouvrir à la diversité de cultures autres. Nous ramenant à notre condition humaine, les contes nous donnent l'opportunité de nous interroger sur les références à des coutumes, des mythes, des valeurs, des principes différents, et de nous confronter à des représentations ou à des stéréotypes.

En France, les contes merveilleux se terminent généralement par : « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants ». Nous pouvons conclure cet avant-propos par ces mots : « Vous découvrirez des contes et aurez, nous l'espérons, beaucoup de satisfaction. »

Avant de commencer

Les contes sont aussi nombreux que les étoiles dans le ciel, car, de tout temps, sur toute la surface de la Terre, les hommes ont inventé des contes par besoin d'expliquer des choses ou des phénomènes, par désir d'éduquer et de faire réfléchir ou encore par envie de distraire. Pendant des siècles, les contes ont été transmis oralement, constituant une grande part de ce qu'on appelle « la littérature orale » ; puis ils ont été transcrits dans de nombreux pays.

Cette universalité des contes est une richesse particulièrement intéressante dans l'apprentissage d'une langue étrangère, car elle constitue une source commune dans laquelle on peut puiser des récits qui s'adressent aux petits comme aux grands, et qui témoignent parfois de particularités culturelles intéressantes à souligner.

Au-delà des différences, tous les contes ont des points communs comme celui de nous inviter au voyage. Avant de découvrir l'imaginaire propre à chacun des contes francophones étudiés dans le manuel, les activités de cette introduction invitent à mieux connaître cet univers si particulier, avec ses références littéraires, ses ingrédients, ses différentes formes et quelques pistes créatives à développer.

Entrons maintenant dans ce monde fantastique !

Entrons dans l'univers des contes

1 Questionnaire sur le conte

Par petits groupes de deux ou trois personnes, répondez aux questions suivantes.

1. Qu'est-ce qu'un conte ? Connaissez-vous différents types de contes ?
2. Donnez, chacun, trois mots que vous associez au mot « conte ».
3. Est-ce qu'on vous lisait ou racontait des histoires quand vous étiez petit(e) ? Qui ? Quand ? Comment ?
4. Connaissez-vous des contes de votre pays ? Est-ce qu'il y a une histoire qui vous a marqué(e) ? Aimez-vous particulièrement un personnage de conte ?
5. Quels animaux retrouve-t-on dans les contes de votre pays ? Est-ce qu'ils représentent des qualités ou des défauts universels ?
6. Quelle est l'importance de la culture et de la transmission orale dans votre pays ? Quelle est sa place par rapport à l'écrit ?
7. Est-ce qu'on peut écouter facilement des conteurs dans votre pays ?
8. Pensez-vous pouvoir raconter un conte dans votre langue ? Et en français ?

2 Les contes célèbres

Répondez aux questions qui portent sur des contes très célèbres en France. Puis associez à chacun d'eux le résumé qui lui correspond, comme dans l'exemple.

1. Qu'est-ce que le Petit Poucet laisse tomber par terre pour retrouver son chemin ?

des cailloux, puis des miettes de pain - résumé C

2. Combien de temps dort la Belle au Bois dormant avant d'être réveillée par un prince charmant ?

3. Que fait Barbe Bleue à ses femmes ?

4. Qu'est-ce que Cendrillon laisse tomber par terre en sortant du bal ?
.....

5. Qui rencontre le Petit Chaperon Rouge dans la forêt ?

6. La maison du troisième petit cochon est-elle construite en paille, en bois ou en brique ?
.....

7. Qui prononce la phrase : « Miroir, mon beau miroir, dis-moi qui est la plus belle ? »

Résumés

A. Pour échapper à la jalousie de sa belle-mère, une belle jeune femme s'enfuit dans la forêt où elle est recueillie par sept nains.

B. Une petite fille, partie voir sa grand-mère de l'autre côté de la forêt, rencontre un loup qui lui propose de faire la course et qui finit par la manger.

C. Des frères, abandonnés par leurs parents dans la forêt et accueillis chez un ogre, sont sauvés par le plus jeune d'entre eux.

D. Trois petits cochons tentent d'échapper au loup en courant d'une maison à l'autre, et finissent par se débarrasser définitivement de leur ennemi.

E. Une femme, mariée à un homme laid, lui désobéit en entrant dans un endroit interdit et risque la mort.

F. Une jeune princesse est endormie dans un palais entouré de végétation, parce que ses parents avaient oublié d'inviter une fée à sa naissance.

G. Considérée comme une servante par ses demi-sœurs, une jeune fille peut, grâce à une fée, participer à un bal où elle rencontre le prince charmant qu'elle épousera.

Les ingrédients du conte

3 Les personnages des contes

Observez les dessins, puis lisez les descriptions et soulignez les noms de personnages traditionnels de conte. Ensuite complétez le tableau en associant le personnage au dessin correspondant comme dans l'exemple.



A



B



C



D



E



F



G



H

1. Comme il est tout petit, on ne le voit pas bien. Mais, heureusement, il porte souvent un bonnet rouge sur la tête. Le lutin peut être gentil ou méchant selon les contes.
2. Elle porte en général une belle robe longue et un grand chapeau pointu. La fée utilise une baguette pour faire apparaître ce que vous désirez.
3. Son obsession est de manger, si bien qu'il est énorme. Sa femme lui prépare toujours de bons plats, mais le repas préféré de l'ogre, ce sont les petits enfants bien cuits.
4. Comme elle peut transformer un homme en crapaud ou jeter un mauvais sort, personne n'aime la sorcière avec sa longue robe, son grand chapeau noir et son visage horrible.
5. La princesse est la fille du roi et de la reine. Elle est toujours très belle, très pure et a un caractère idéal.
6. S'il est très grand et très gros, le géant n'est pas toujours méchant, mais, en général, il fait peur parce qu'il peut prendre des hommes ou des femmes dans ses mains.
7. On rencontre cet animal seulement les nuits de pleine lune, car le reste du temps, c'est un homme normal. Il est dangereux de croiser un loup-garou, car il peut être féroce.
8. Il est vieux et a beaucoup d'expérience, alors tout le monde respecte le sage et vient lui demander de l'aide pour résoudre ses problèmes.

Description	1	2	3	4	5	6	7	8
Nom du personnage	<i>le lutin</i>							
Dessin	<i>D</i>							

4 Les objets et éléments des contes

Remplissez la grille de mots croisés grâce aux définitions données. Vous découvrirez ainsi des objets que l'on trouve souvent dans les contes, précisément dans les contes que vous allez lire dans ce livre.

Horizontalement	Verticalement
H1. On peut se voir dedans, car il reflète ce qui est en face de lui.	V1. Une arme que l'on utilisait au Moyen-Âge et qui ressemble à un très long couteau. ■ Une grande boîte en bois où se trouvent souvent des trésors en or.
H3. Une petite chaussure que l'on porte dans la maison en général.	V4. Un moyen de transport aérien qui n'est utilisé que dans les contes.
H7. Cet animal, souvent au service de l'homme, ressemble au cheval, mais il est plus petit et plus têtu.	V6. Un petit objet de cuisine qui permet de mettre en poudre du café, du poivre, du sel, du sucre... on en voit aussi des grands, à la campagne, que l'on utilise pour faire de la farine de céréales.
H8. Ce fruit porte le nom de sa couleur. Il pousse dans les pays chauds.	V7. Dans ce grand plat, la sorcière prépare ses potions magiques ; mais la cuisinière y cuisine de bons repas.
H10. Un oiseau blanc qui symbolise la paix.	V9. Un vêtement généralement porté par les femmes, notamment pour leur mariage. ■ Grâce à celle-ci et à une formule magique, la fée peut provoquer des événements extraordinaires.
H13. Un petit objet, une tige métallique qui pique et qui permet d'accrocher quelque chose. Dans les contes, elle peut parfois être utilisée pour transformer quelqu'un.	V10. Ronde ou en croissant, c'est la reine de la nuit.
	V11. Il en faut plus d'un pour faire une forêt.

	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11
H1											
H2											
H3	P	A	N	T	O	U	F	L	E		
H4											
H5											
H6											
H7											
H8											
H9											
H10											
H11											
H12											
H13											
H14											

5 Les lieux des contes

En utilisant les lettres suivantes, trouvez le maximum de mots qui désignent des lieux souvent présents dans les contes.

F L O S I A P U G T N R E T A I C H N E M V R B L

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Les formes des contes

6 La structure des contes

a) Lisez le tableau qui présente les cinq étapes principales de la plupart des contes (ou schéma narratif) et les explications qui suivent. Puis associez chaque étape à son explication en complétant le tableau comme dans l'exemple.

Étapes clés des contes				
La situation initiale	L'élément perturbateur	Les péripéties	L'élément de résolution	La situation finale
B				

- A. C'est la fin de l'histoire. Les personnages retrouvent un équilibre avec une vie souvent meilleure.
- B. C'est le début du conte. Les personnages et le décor sont présentés dans une situation équilibrée, pas toujours heureuse.
- C. Quelque chose se passe, un événement vient bouleverser l'équilibre existant. Il va provoquer différentes péripéties.
- D. Le héros vit des aventures et des épreuves. Quelquefois il reçoit de l'aide, quelquefois il rencontre des obstacles.
- E. Après toutes les difficultés rencontrées, le personnage trouve une solution à son problème.

b) Lisez le résumé du conte « Les trois petits cochons » et divisez le texte pour retrouver les cinq parties du schéma narratif.

Trois petits cochons se construisent chacun une maison plus ou moins solide. Un jour, le loup, qui a très faim, décide de manger un cochon. Il s'approche alors de la première maison en paille, souffle dessus et la détruit. Le cochon court vers la maison en bois de son frère. Le loup souffle dessus et la détruit aussi. Les deux cochons vont finalement dans la troisième maison en brique. Comme le loup n'arrive pas à détruire cette maison et qu'il a de plus en plus faim, il entre par la cheminée et tombe dans la marmite d'eau bouillante préparée par les trois frères. Les trois petits cochons mangent le loup qui a cuit dans la marmite et reprennent leur vie commune.

7 Les quêtes

Dans la plupart des contes, la situation initiale est perturbée par un manque, par l'absence de quelque chose qui provoque le départ du héros. Celui-ci se met à la recherche de ce qui lui permettra de trouver un nouvel équilibre: c'est cette recherche qu'on appelle la quête.

Lisez les situations et reconstituez les mots à partir des lettres mélangées. Vous retrouverez ainsi l'objet de la quête de chaque héros.

Situations	Quêtes (ou récompense)
1. Un héros veut se marier, mais doit surmonter des épreuves difficiles pour pouvoir réaliser son désir.	A O R U M l' AMOUR
2. Comme son pays est occupé par de féroces ennemis, le héros part à la recherche d'une solution pour rétablir l'ordre.	I X P A la
3. Le héros part loin de son village natal parce qu'il n'a pas d'argent pour se nourrir et pour vivre.	I H E S R E S C la
4. Un jeune héros part de chez lui pour surmonter sa peur et devenir maître de sa vie et de son destin.	T R A T M U I E la
5. Ne pouvant plus parler ni rire, le héros part en quête de ce qui pourrait lui rendre la parole et la joie de vivre.	E È M D R E le
6. Le héros part combattre à la tête d'un groupe pour montrer sa force, sa vitalité, sa puissance.	G O L R I E la

8 Les péripéties du conte

Au cours des péripéties de l'histoire, le héros rencontre des difficultés : ce sont soit des obstacles, soit des épreuves physiques ou morales. Il bénéficie aussi d'aides qui vont le soutenir pour trouver et obtenir l'objet de sa quête.

Voici des mots que l'on rencontre souvent dans le développement du récit. Classez-les dans le tableau.

une fée	un mur	un cheval rapide	un vêtement invisible
une sorcière	un fruit magique	un tapis volant	une prison
un sage	un empoisonnement	un ogre	un nain
un combat	une belle-mère	un voyage	un loup
une baguette magique		une énigme	un précipice
un monstre	un ensorcellement	un méchant roi	une épée
un serment solennel		la souffrance	un labyrinthe

Personnages ou objets qui s'opposent en général au héros	Personnages ou objets qui aident en général le héros	Épreuves ou événements rencontrés par le héros
.....	<i>une fée</i>
.....
.....
.....
.....

9 Les formules de contes

Voici quelques formules de début ou de fin de contes. Lesquelles préférez-vous ? En connaissez-vous d'autres ?

Début

- Il était une fois, dans un royaume très lointain...
- Il y a longtemps, très longtemps, si longtemps que j'ai oublié quand...
- Au temps où les poules avaient des dents et où les chiens n'en avaient pas...
- Au temps où les bêtes parlaient...
- Autrefois, à l'autre bout du monde...
- L'autre jour j'ai trouvé une noix. Je l'ai secouée¹. Elle murmurait. Je l'ai ouverte. Il en est sorti une histoire. Et comme j'en ai très envie, je vais vous la raconter !
- J'ai plein d'histoires dans mon sac. Faites silence, faites silence ! C'est la queue du chat qui danse. Le chat a dansé, le coq a chanté, mon conte peut commencer.
- (conteur) Et cric ! (auditoire) Et crac ! [conteur] La clé des contes est ouverte !
- Que mon conte soit beau et se déroule comme un long fil !

Fin (surtout lorsqu'on conte aux enfants)

- Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants (pour les contes merveilleux).
- Et cric ! Et crac ! Mon conte est terminé.
- Et cric ! Et crac ! La clé des contes est refermée.
- F-I-fi ! N-I-ni ! Mon conte est fini !
- Mon conte a coulé comme un ruisseau². Je l'ai conté à de beaux seigneurs et à de belles dames. Mon conte a traversé le pont, il est passé par un pré, il a couru dans la forêt, mais si vous cherchez bien, vous le retrouverez... peut-être !

1. Secouer : agiter rapidement.

2. Un ruisseau : une petite rivière.

10 Les contes et leurs variantes

Sur tous les continents, on raconte des histoires qui se font écho et ouvrent à un dialogue entre les cultures.

Lisez ces quatre textes. Ils résument la situation initiale d'un même conte, mais ce sont des versions d'origine culturelle différente. Reconnaissez-vous ce conte ? Soulignez ensuite dans chaque texte ce qui vous permet de déterminer son origine américaine, asiatique, européenne ou africaine.

Titre du conte :

1. Version

La fille d'un bûcheron est maltraitée par la nouvelle femme de son père ainsi que par sa demi-sœur. Elle tient le rôle de servante et doit, chaque printemps, aller recueillir la sève d'érable pour la famille.

2. Version

La mère d'Huwei se noie dans le canal qui borde la maison sur pilotis. Elle se réincarne en poisson doré que la jeune fille apprivoise. Le poisson est découvert par la demi-sœur d'Huwei et tué par la belle-mère.

3. Version

Un homme riche et veuf, ayant déjà une petite fille, se remarie avec une femme au cœur dur comme la pierre. Sa fille, très douce et gentille, doit sans cesse répondre aux ordres de ses deux méchantes sœurs. Elle reste avec la servante et dort dans la cendre, près de la cheminée.

4. Version

Une jeune fille est maltraitée par sa belle-mère et sa demi-sœur. Elle doit tout faire dans la hutte : ramasser du bois dans la brousse, piler les céréales, le mil et le sorgho et nettoyer toute la concession...

Jouons avec les contes

Lisez et choisissez une des propositions ci-dessous. Puis vous écrirez un conte à votre façon, que vous pourrez lire ou raconter à haute voix.

- **salade de contes** : mélangez les ingrédients de plusieurs contes célèbres pour créer une nouvelle histoire.
- **nouvelles extrémités** : modifiez le début ou la fin d'un conte que vous aimez bien.
- **l'intrus** : présentez un personnage typique des contes de votre pays, insérez-le dans une histoire mondialement connue pour en transformer le déroulement et la fin.
- **autre regard** : entrez dans la peau d'un des personnages d'un conte que vous connaissez bien, et racontez le conte de son point de vue.
- **au goût du jour** : modernisez un conte traditionnel en le situant à notre époque.
- **double face** : prenez un conte traditionnel et inversez les caractères : les bons deviennent méchants et les méchants deviennent très gentils.
- **images, images, imaginez !** Récoltez ou dessinez des images de personnages, d'objets, de lieux. Mettez-les en commun et piochez-en au hasard pour construire une histoire.
- **mots codés** : par groupe, écrivez un conte dans lequel vous transformez certains mots essentiels en mots codés. Échangez vos contes. En lisant votre conte, les apprenants des autres groupes devinent quels sont ces mots codés.
- **acrostiche** : imaginez et écrivez un petit conte de telle sorte que le mot CONTE apparaisse à la verticale en début de ligne. Vous pouvez aussi choisir comme mot acrostiche le nom d'un personnage principal ou le titre de votre conte.
*Fidèle et maternelle, elle vient voir sa chère Cendrillon, toute triste, près de la cheminée.
Élevant sa baguette, elle transforme ses vieux vêtements en habits de bal.
Enfin, Cendrillon peut, grâce à elle, ouvrir la porte d'un nouvel avenir.*
- **goutte à goutte** : en grand groupe, un apprenant donne la première phrase d'une histoire, puis les autres poursuivent la création du récit en ajoutant chacun une phrase. L'écoute des autres et le respect d'une logique narrative sont essentiels.

Cette activité peut se faire aussi à l'écrit : tous les apprenants écrivent, en même temps une ou deux phrases de l'histoire et font passer leur feuille à leur voisin. Chaque histoire est donc écrite à plusieurs et on obtient autant d'histoires que d'apprenants.

Partie 1

*Contes
des origines*

La création du monde



Conte de Tahiti

Niveau : à partir de A2

 **Audio 2 :** <http://bit.ly/39Yxc66>

Pour entrer en lecture

Un conte de la création, parfois appelé mythe, est un récit qui explique les différentes étapes de la naissance du monde : comment sont apparus les montagnes, les rivières, les végétaux, les animaux, etc. Bien avant toutes les recherches scientifiques, chaque peuple a ressenti le besoin d'imaginer son origine pour se l'expliquer. Voici un conte francophone de l'île de Tahiti, dans l'océan Pacifique.

1 Avec la carte et les mots donnés sur la page suivante, faites une courte présentation de Tahiti.



une île	la Polynésie française	l'océan Pacifique	la pêche
le tourisme	un climat tropical	des plages	des volcans
des cocotiers	deux langues (français et tahitien)		

Tahiti est une île située dans

.....

.....

.....

2 Pour beaucoup de Français, Tahiti est considérée comme le paradis sur terre : vahiné¹, cocotiers, plages, lagons, corail... Cette image exotique de l'île existe depuis la découverte de l'archipel² par les explorateurs européens. Ils en ont fait une description idyllique. Plusieurs artistes y ont vécu et y sont morts (comme le peintre Gauguin et le chanteur Jacques Brel). De nos jours, la publicité touristique donne toujours une image paradisiaque de cette région tropicale.

Est-ce que ces îles de la Polynésie vous font rêver ? Pourquoi ? Est-ce qu'il y a un pays ou une destination qui fait rêver beaucoup de gens dans votre pays ?

Pour lire

- 1 Aux premiers temps, aux tout premiers temps, il n'y avait rien.
Ni terre, ni mer, ni homme, ni poisson, ni soleil, ni ciel, ni eau douce.
Rien que la nuit et le vide, sans aurore³ et sans chaleur.
- 5 Seul, perdu dans l'immensité obscure, Ta'aroa tourne lentement, enfermé
dans sa coquille⁴. Il tourne dans la nuit et le vide, mais il ne sait pas qu'il

-
1. Une vahiné : une femme de Tahiti, séduisante, en habit traditionnel.
 2. Un archipel : un groupe d'îles.
 3. Une aurore : le début du jour, juste avant le lever du soleil.
 4. Une coquille : une enveloppe protectrice dure qui recouvre les œufs, certains fruits ou mollusques.

n'y a que la nuit et le vide autour de lui. Comme il s'ennuie tout seul, il veut sortir de sa coquille pour voir ce qu'il y a de l'autre côté de sa prison. Il soulève la moitié de sa coquille qui est au-dessus de sa tête et il reste stupéfait de ne voir qu'une nuit silencieuse.

10 Le froid le fait frissonner⁵.

Alors il se penche sur le bord de son refuge⁶ et il crie :

– Il y a quelqu'un là devant moi ?

Mais comme il n'y a personne, personne ne lui répond.

Il crie encore :

15 – Il y a quelqu'un, là, au-dessous de moi ?

Mais là non plus, il n'y a personne, personne ne lui répond.

Il y a quelqu'un, là-haut, au-dessus de moi ? Toujours personne, et personne ne lui répond.

Ta'aroa commence à se fâcher⁷ :

20 – Montagnes ! Sautez jusqu'à moi !

Et sa voix est comme le fracas des vagues de tempête.

Mais il n'y a pas de montagnes pour sauter jusqu'à lui.

– Sable, rochers, rivières, sautez jusqu'à moi !

Et sa voix est comme celle des tambours⁸ de guerre au fond des vallées.

25 Mais il n'y a ni sable, ni rochers, ni rivières pour sauter jusqu'à lui.

– Récifs⁹, océans, îles, sautez jusqu'à moi !

Et sa voix est comme celle du tonnerre sur la mer.

Mais il n'y a ni récif, ni océan, ni île pour sauter jusqu'à lui.

Alors Ta'aroa comprend qu'il n'y a vraiment que la nuit et le vide. Et pendant

30 longtemps, longtemps, il reste abattu¹⁰. À quoi bon être dieu si personne n'est là pour le savoir ?

Enfin, il se calme.

Il saisit la coquille et la lance très haut, au-dessus de sa tête, pour qu'elle devienne la coupole¹¹ du ciel.

5. Frissonner : trembler.

6. Un refuge : un lieu où l'on se sent protégé, en sécurité.

7. Se fâcher (contre qqn) : se mettre en colère, s'énerver contre qqn.

8. Un tambour : un instrument de percussion que l'on frappe avec des baguettes ou avec les mains.

9. Un récif : un rocher ou une chaîne de rochers au bord de la mer.

10. Abattu (*adj.*) : désespéré, triste, découragé.

11. Une coupole : la partie intérieure d'un dôme, d'une voûte, qui a la forme d'un demi-cercle.

- 35 Puis, il prend sa colonne vertébrale et en fait les premières chaînes de montagnes.
Avec ses mains et ses pieds qu'il pétrit¹² en forme de boule, il façonne¹³ la terre.
Avec ses cheveux, il fait l'herbe, les fleurs, les arbres.
- 40 Avec ses dents, il fait les étoiles, et avec son sourire, il fait la lune.
Avec ses ongles, il fait la carapace¹⁴ de tous les animaux qui vivent dans les sentiers de la terre et de la mer.
Avec la sueur¹⁵ de son front, il fait les océans, les lacs, les rivières.
Avec ses larmes, il fait l'eau des nuages.
- 45 Et de son sang, il colore les couchers de soleil.
Des ténèbres¹⁶, il tire les dieux qui peuplèrent la terre et le ciel.
C'est pour eux qu'il avait tant travaillé.
Avec son corps, vidé de toute substance, il forme la maison des esprits qui se trouve sur chaque *marae*¹⁷ où les hommes peuvent le trouver.

Emy-Louis Dufour (d'après Teuria Henry),
Histoires et légendes des temps anciens de Tahiti et des îles.
Tahiti © Au vent des îles 2012

12. Pétrir qqch : travailler avec les mains, modeler (par exemple, pour faire du pain, on pétrit la pâte).

13. Façonner qqch : donner une forme à une matière, la travailler.

14. Une carapace : la protection du corps de certains animaux, comme la tortue.

15. La sueur : la transpiration.

16. Les ténèbres (*litt.*) : la nuit, une obscurité qui fait peur.

17. Un *marae* : un espace rocheux, sans végétation, où ont lieu les cérémonies religieuses et sacrées en Polynésie.

Table des matières

Avant-propos	5
Avant de commencer	7

Partie 1. Contes des origines

La création du monde (Tahiti)	21
Pourquoi la mer est-elle salée ? (Bretagne)	29
La naissance du fleuve Niger (Afrique)	39
L'histoire des premiers hommes (Madagascar)	49

Partie 2. Contes pour rire

Le réveil de l'hiver (France)	61
Nasreddin, le fou qui était sage (Méditerranée)	71
L'homme qui courait après sa chance (France)	85
La légende du Hourvari (Haïti)	95
L'autruche et le Petit Poucet (France)	107

Partie 3. Contes d'amour

Aubelle (Méditerranée)	119
Les trois oranges d'amour (Méditerranée)	129
La fileuse d'orties (France)	139
Cendrillon ou la petite pantoufle de verre (France)	153

Partie 4. Contes de sagesse ou du Bien et du Mal

L'ogre du Bois-Minuit (Belgique)	171
Le loup-garou (Québec)	183
La querelle des deux lézards (Afrique francophone)	193
Aux champs (Normandie)	211
Bibliographie	227
Corrigés	229
Annexe : liste des abréviations utilisées dans les notes	280

Liste des contes par niveau

Niveau	Titre du conte	Numéro de l'audio	Page
A2	La création du monde	2	21
A2	Pourquoi la mer est-elle salée ?	3 et 4	29
A2	La naissance du fleuve Niger	5 et 6	39
A2	Le réveil de l'hiver	8	61
A2	Nasreddin, le fou qui était sage	9, 10 et 11	71
A2	L'homme qui courait après sa chance	12	85
A2	Aubelle	15	119
B1	L'histoire des premiers hommes	7	49
B1	La légende du Hourvari	13	95
B1	L'autruche et le Petit Poucet	14	107
B1	La fileuse d'orties	17	139
B1	L'ogre du Bois-Minuit	22	171
B1	Le loup-garou	23	183
B2	Les trois oranges d'amour	16	129
B2	La querelle des deux lézards	24	193
B2	Aux champs	25	211
C1	Cendrillon ou la petite pantoufle de verre	18 + 19, 20 et 21	153