



Contes et légendes des dictées

Semaine 1 : Contes d'Andersen - Le Stoïque Soldat de plomb



Un petit garçon reçut une boîte de 25 soldats de plomb. L'un d'entre eux était un peu différent des autres car il n'avait qu'une seule jambe. Les soldats furent rangés sur une table, où il y avait beaucoup d'autres jouets. Le soldat de plomb qui n'avait qu'une jambe remarqua parmi eux une danseuse, qui se tenait gracieusement sur une seule jambe, et la croyant comme lui, il pensa que ce jouet lui ferait une femme merveilleuse. Le soir, quand les gens de la maison furent couchés, tous les jouets se mirent à faire la fête. Le soldat de plomb restait immobile et fixait des yeux la danseuse. Minuit sonna alors et un diable en boîte s'ouvrit, qui se mit à avertir le soldat de plomb de ne pas la regarder. Mais le soldat fit exprès de ne pas l'entendre.

Le lendemain, alors qu'on l'avait posé sur la fenêtre, le soldat de plomb fut enlevé par le diable en boîte et tomba la tête la première du troisième étage. L'enfant et sa bonne le cherchèrent, mais sans succès. Ce furent deux autres garçons qui le trouvèrent ensuite et qui décidèrent de le faire voguer dans le caniveau, sur un bateau en papier. Que fit le petit soldat ? Il navigua le long du trottoir puis tomba dans les égouts. Après avoir croisé un rat en fureur, n'ayant pas la permission de voguer sur son territoire, il déboucha sur un ruisseau, où il fut avalé par un gros poisson. Le poisson fut pêché, acheté au marché, amené dans une cuisine et coupé. On retrouva le soldat de plomb et le plaça sur une table.

Celui-ci se rendit compte qu'il était arrivé dans la même salle qu'auparavant, dans la maison de l'enfant. Il vit alors la danseuse et fut ému. Mais un petit garçon prit le soldat et le jeta dans le poêle (sûrement sous l'influence du diable en boîte). Le soldat de plomb fut brûlé. Quelqu'un ouvrit une porte et la danseuse tomba, dans le poêle aussi, avec le soldat de plomb. Ils fondirent ensemble. Et à leur place ne resta qu'un cœur avec une paillette dessus.



Semaine 2 : Légende celtes - L'ankou



Les nombreux ossuaires, édifices, où s'entassent les ossements des défunts, témoignent de la familiarité des Bretons par rapport à la mort : les paroissiens méditent naturellement devant les crânes. Par ailleurs, les âmes trépassées 'an Anaon' ne sont jamais loin.

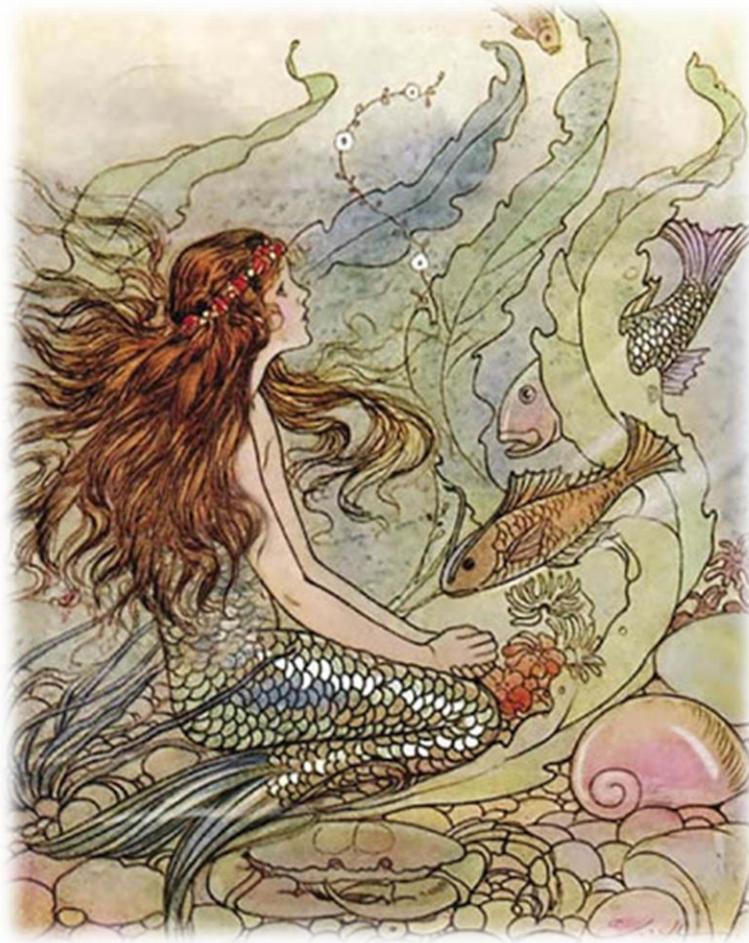
Autrefois, lors des moments importants tels Noël ou surtout la Toussaint, il était courant de laisser à leur intention dans la maison, un bon feu, quelques crêpes. Cependant, la crainte des Bretons apparaît à l'évocation de l'Ankou, en breton 'Anken', signifie chagrin, 'Ankoun' oublié.

Maître de l'au-delà, l'Ankou est omnipotent. Il est dépeint comme un squelette, parfois drapé d'un linceul, tenant une faux emmanchée à l'envers. Des représentations anciennes le montrent armé d'une flèche ou d'une lance.

Mise en garde contre l'oubli

L'Ankou circule la nuit, debout sur un chariot dont les essieux grincent. Ce funèbre convoi est le 'karrig an Ankou', char de l'Ankou (ou 'Karriguel an Ankou' littéralement brouette de l'Ankou), remplacé par le 'Bag nez', bateau de nuit dans les régions du littoral. Entendre grincer les roues du 'Karrig an Ankou' ou croiser en chemin le sinistre attelage sont des signes annonciateurs de la mort d'un proche.

L'odeur de bougie, le chant du coq la nuit, les bruits de clochettes sont également interprétés comme des signes annonciateurs de mort. L'implacable Ankou nous met en garde contre l'oubli de notre fin dernière. Ces sentences sont gravées sur les murs d'ossuaires ou églises : « Je vous tue tous' (Brasparts et La Roche-Maurice), 'Souviens-toi homme que tu es poussière' (La Roche-Maurice) ou encore, inscrit en breton, 'La mort, le jugement, l'enfer froid : quand l'homme y pense, il doit trembler' (La Martyre).



Bien loin dans la mer, la Petite Sirène, entourée de ses cinq sœurs, vit dans le château de son père, le roi des océans, veuf depuis de nombreuses années. Les princesses sont élevées par la grand-mère paternelle qui dirige toute la maison. Leur corps se termine par une queue de poisson. Les sirènes, qui profitent des fastes d'une vie princière, s'occupent chacune d'un petit terrain dans le jardin du château qu'elles cultivent à leur goût.

La Petite Sirène qui est la cadette et la plus belle de toutes, n'y cultive que des fleurs rouges comme le soleil ; elle affectionne également une statuette de marbre blanc représentant un garçon, qu'elle a récupérée sur un navire naufragé. La Petite Sirène est une enfant bizarre, silencieuse et réfléchie. Lorsque chaque princesse atteint l'âge de quinze ans, elle a le droit de monter à la surface de la mer afin de découvrir les différents paysages de la terre ; mais, une fois le plaisir de la découverte passé, les princesses retournent à leurs occupations habituelles et se satisfont de leur vie dans le royaume de la mer. La Petite Sirène, quant à elle, attend avec impatience le jour où elle pourra sortir hors de l'eau, car elle sait qu'elle aimera le monde des hommes ; sa curiosité est telle que les récits rapportés par ses sœurs sur les merveilles aperçues sur la terre, ne suffisent jamais assez à satisfaire sa soif de savoir. Aussi, elle se tourne souvent vers sa grand-mère afin de la questionner davantage sur le monde d'en haut.

Enfin, le jour où la Petite Sirène peut monter à la surface de l'eau, arrive ; elle assiste par hasard, à une fête sur un navire, donnée en l'honneur de l'anniversaire d'un prince. Elle ne se lasse pas d'admirer les danses, les tenues des passagers ; elle est transportée par les musiques. Mais dès qu'elle aperçoit le prince, son regard ne peut plus se détacher de lui. La fête n'est pas finie quand, à la suite d'un violent orage, le navire fait naufrage, emportant dans les vagues tous les passagers se trouvant à son bord. La Petite Sirène veut ramener le prince avec elle dans le château de son père. Mais elle se souvient des propos que lui tint sa grand-mère : les hommes ne peuvent vivre sous l'eau. Elle sauve alors le prince de la noyade en le ramenant sur la rive, et le dépose près d'un couvent où des jeunes filles le recueillent et le soignent.

Depuis ce jour, la Petite Sirène ne cesse de penser au prince ; son souvenir l'attriste, mais elle ne raconte rien de ce qu'elle a vécu à ses sœurs. Elle interroge sa grand-mère sur son devenir de sirène ; elle apprend que les sirènes vivent trois cents ans, puis, à leur mort, se transforment en écume à la surface de l'eau. Une sirène peut cependant mériter une âme immortelle si elle est aimée d'un homme qui nourrit pour elle un amour plus fort que celui qu'il porte à son père et à sa mère. Or, d'après la grand-mère, cette situation ne peut jamais se présenter, car les sirènes n'ont pas de jambes, et leur queue de poisson ne plait pas aux hommes.

La Petite Sirène, de plus en plus affligée à la pensée du prince qu'elle a sauvé de la mort et qu'elle rêve de revoir, finit par confier à l'une de ses sœurs les causes de son chagrin. Les autres sœurs, informées, accompagnent la Petite Sirène jusqu'à la demeure du prince : elle l'aperçoit enfin. Mais son désir de vivre près du prince est si fort, que la Petite Sirène décide de se rendre auprès de la sorcière de la mer afin de solliciter son aide pour trouver une issue à son tourment. La sorcière lui propose alors un élixir qui aura pour effet de transformer sa queue de poisson en deux belles jambes afin de séduire le prince. Toutefois, la sorcière met en garde la princesse sur les souffrances qu'elle aura à endurer avec ses nouveaux attributs qui provoqueront en elle des douleurs pareilles à des coups d'épées ; par ailleurs, la sorcière l'informe que si le prince en venait à épouser une autre femme qu'elle, elle mourra.

Malgré ces avertissements, la Petite Sirène est prête à tout supporter. La sorcière exige en échange du breuvage, ce que la petite sirène possède de plus précieux : sa voix enchantresse ; la princesse accepte le marché. La sorcière lui coupe la langue. La Petite Sirène devenue muette, quitte le château de son père pour rejoindre la côte ; après avoir absorbé l'élixir, sa queue de poisson se transforme en deux jambes.

La Petite Sirène peut alors se rendre au château du prince, qui, surpris, l'accueille, mais ne la reconnaît pas comme étant celle qui l'a sauvé de la noyade. La Petite Sirène, sans voix, ne peut pas dire qui elle est, et le prince, bien qu'attaché à elle comme on l'est envers une enfant, ne conçoit pas d'amour à son égard. Aussi, lorsqu'on lui propose de prendre pour épouse une princesse voisine qu'il crut identifier comme étant la jeune fille du couvent l'ayant recueilli après son naufrage, il accepte sans plus attendre. Lors des préparatifs du mariage auquel elle assiste éplorée, la Petite Sirène se sachant vouée à la mort, regarde au-dessus des flots et aperçoit ses sœurs qui, pour la sauver, ont sacrifié leur chevelure à la sorcière de la mer. Les sœurs tendent un couteau à la Petite sirène et la supplient de tuer le prince ; car ainsi, le sang tombé sur ses jambes, les transformera à nouveau en queue de poisson, permettant ainsi à la Petite Sirène de rejoindre son royaume. Mais au moment d'accomplir son geste, la Petite Sirène jette son couteau à la mer, se transforme en créature céleste, et s'envole vers le monde des filles de l'air, qui, comme elle, par le mérite de leurs bonnes actions, ont acquis une âme éternelle.



Semaine 5 : Légendes Celles - Le Leprechaun



Le Leprechaun est par définition un être qui se distingue par sa petite taille (90 cm). Trapu, vêtu de vert et d'un tablier de cordonnier (leigh bhrogan en gaélique irlandais). Le Leprechaun est d'un caractère assez bougon, qui abuse souvent du duideens (une liqueur de leur fabrication) et de sa pipe qui lui permet de fumer on ne sait quelle herbe nauséabonde.

On pourrait dire que le Leprechaun est un être solitaire, et asocial, dont la mauvaise humeur caractéristique ne le rend pas toujours sympathique. Être atypique, il n'existe que des Leprechauns mâles. Malgré son avidité le Leprechaun sait être reconnaissant et n'hésite pas à offrir de son whiskey fait maison. Malheureusement, les humains, que le leprechaun évite pourtant, ont du mal à tenir le coup. Il tient à sa disposition dans deux bourses de cuir, une pièce de 1 shilling et une pièce d'or pour les pots de vin. Il serait également le gardien de chaudrons pleins de pièces d'or car en plus de cordonnier, il aurait le rôle de banquier du petit monde. Il se veut donc méfiant envers les humains qu'il sait cupides et imbéciles, car il craint pour ses trésors. Son espace de vie se cantonne aux buissons depuis lesquels il bondit vers d'autres ravines.

Il est rapide et si malgré tout vous l'attrapez, alors n'écoutez pas ses promesses de fortune en échange de sa liberté, il vous filerait entre les doigts. La légende veut par ailleurs, de ne pas le lâcher des yeux : un seul clignement d'œil de votre part suffirait au Leprechaun pour disparaître de votre vue comme par magie !

Alors ? Saurez-vous l'attraper ?



Semaine 6 : Contes d'Andersen - *La reine des neiges*



C'est d'abord l'histoire du Diable. Le Diable en personne qui, de bonne humeur, construit un terrible miroir. Ce miroir avait la particularité de refléter le monde d'une horrible manière. Tout y paraissait affreux et déformé. Mais, par accident, le miroir s'écrasa sur la terre et se répandit en mille morceaux à travers le monde.

Vient alors l'histoire de Kay et Gerda. Ce sont deux charmants enfants, vivant dans deux maisons voisines et qui sont très amis. Ils passent les belles saisons à jouer dans le jardin et à admirer les fleurs. Mais un jour, le petit Kay devient malicieux et mauvais avec Gerda, et trouve les fleurs du jardin extrêmement laides. Comme vous l'avez peut-être deviné, il a reçu un éclat de verre diabolique dans l'œil.

Puis, un jour d'hiver, il abandonne Gerda et va jouer seul sur la place du village avec son petit traîneau. C'est ce jour particulier que la Reine des neiges le prend dans son grand traîneau, et l'emmène avec lui, l'embrassant sur le front pour le rendre aussi froid qu'elle.

Tout ce qui suit est consacré à Gerda qui va tenter de retrouver son cher ami : elle rencontre une corneille qui pense avoir vu Kay, se fait voler ses affaires par des bandits de grand chemin, trouve des amis dont un renne qui l'aide à parcourir les longues distances qui la séparent du château de la Reine des neiges, tout là-haut en Laponie. Enfin, elle parvient dans ce palais de glace ; la Reine des neiges est absente, partie dans les pays chauds pour semer l'hiver. Gerda pleure dans les yeux de Kay qui est en train de mourir de froid, fait glisser l'éclat de verre de son œil et ramène Kay avec elle dans leur village natal. Mais, quand ils reviennent, ils s'aperçoivent que tous deux ont grandi et sont devenus adultes.



Semaine 6 : Légendes celtiques : Jack O' Lanterne



Jack était un maréchal-ferrant connu pour son caractère exécrationnel : méchant, avare, ivrogne, égoïste ; il était tout à fait détestable. En dehors de son caractère, la vie de Jack n'avait rien de particulier, jusqu'au soir où dans une taverne il poussa quelqu'un. Cette personne n'était autre que le Diable en personne qui lui proposa une faveur en échange de son âme. Juste avant d'accepter, Jack demanda au Diable de lui payer un dernier verre. Le malin se transforma en une pièce de monnaie pour payer le tavernier. Jack prit la pièce et la fourra dans sa bourse où se trouvait une croix en argent. Le Diable se retrouva piégé ne pouvant plus reprendre son apparence et dut accepter le marché proposé par Jack : il attendrait un an avant de venir prendre son âme en échange de sa libération.

L'année écoulée, le Diable retrouve Jack sur une route en campagne et lui réclame son âme. Jack demanda au Diable avant cela de lui cueillir une pomme sur un arbre. Le Diable monta sur les épaules de Jack pour atteindre les branches et dès qu'il fut dessus, Jack dessina une croix sur le tronc. Le Diable était à nouveau piégé et Jack obtint cette fois-ci qu'il ne vienne jamais chercher son âme. Une fois l'accord passé, il efface la croix et le Diable put s'en aller.

La mort et le châtimeut de Jack Comme tout être mortel, Jack finit un jour par mourir, mais compte tenu de son caractère, le Paradis lui est refusé. Il se présente alors aux Enfers, mais le Diable se venge en lui refusant l'accès. Jack se retrouva réduit à l'état d'âme errante, constamment dans l'obscurité et ce jusqu'au Jugement Dernier. Il obtint néanmoins du Diable un morceau de charbon ardent. Il le plaça dans un navet qu'il creusa pour se faire une lanterne.

Le terme « Jack à la lanterne » désignait à l'origine un veilleur de nuit ou quelqu'un portant une lanterne. La tradition irlandaise de creuser des navets lors de la nuit d'Halloween (en souvenir des âmes perdues comme celle de Jack) fut vite remplacée, lors de l'exode massif des Irlandais vers les Amériques en 1845-1850 (Grande famine en Irlande) par celle de creuser des citrouilles qu'ils trouvèrent sur place. Cette tradition, plutôt campagnarde, ne s'est répandue partout aux États-Unis que depuis le début du XXe siècle. Les citrouilles utilisées sont d'une variété particulière de ce cucurbitacée orange, elles sont devenues rapidement le symbole principal de la fête d'Halloween grâce à leur forme régulière rappelant un visage, et à la facilité avec laquelle on peut les creuser.

Toutefois, le fait de creuser des têtes de mort dans des navets pour fabriquer des lampions, n'est pas une tradition exclusivement irlandaise et n'est pas associée qu'à Halloween.



Semaine 7 : Contes d'Andersen - Les cygnes sauvages



Un roi avait onze fils et une seule fille : Élixa. Les enfants étaient heureux, jusqu'au jour où le père se remaria avec une méchante reine qui se débarrassa de la petite Élixa en la plaçant chez des paysans, et qui transforma les fils en cygnes sauvages. La méchante reine tenta ensuite d'empoisonner la petite fille en lui plaçant trois crapauds sur le corps, mais ceux-ci furent transformés en fleurs. Il apparut que la magie de la méchante reine n'avait aucun effet sur l'enfant.

Folle de rage, la reine la transforma en souillon, si bien que son père ne la reconnut pas, aussi la chassa-t-il du château. La fillette se réfugia dans la forêt, dans une cabane où elle rêvait de ses frères. À son réveil, elle rencontra dans la forêt une vieille femme qui lui offrit des baies. Élixa lui demanda si elle avait vu ses frères, et la vieille répondit qu'elle avait seulement vu des cygnes nager avec une couronne d'or sur la tête. Élixa se précipita à l'endroit indiqué par la vieille et ne trouva que neuf plumes. Elle attendit le coucher du soleil et les onze cygnes, qui retrouvèrent leur aspect de princes dès que la nuit fut tombée. Ils racontèrent qu'ils vivaient très loin, sur un rocher au milieu de la mer et qu'ils ne pourraient pas revenir avant un an. Pour emmener leur sœur, ils tissèrent un filet et s'envolèrent avec elle.

Ils survolèrent le pays de la fée Morgane et son château. Puis ils atteignirent leur rocher et prièrent leur sœur de dormir et de faire un rêve. Élixa se mit à prier en dormant. Alors la vieille femme de la forêt (qui est la fée Morgane), lui apparut. Elle dit que les frères d'Élixa peuvent être sauvés si la jeune fille tressait à chacun d'eux un manteau d'ortie, si elle gardait le silence pendant tout ce temps.

Élixa alla cueillir les orties, se brûla les doigts, travailla à fabriquer les manteaux et souffrit en silence. En silence même lorsque le roi du pays, qui vint chasser dans les parages, lui adressa la parole. Devant sa beauté et malgré son silence, il l'enleva pour en faire sa femme. L'archevêque murmurait que cette fille des bois était une sorcière, mais le roi ne l'écouta pas. Il eut même la délicatesse de lui installer une pièce toute semblable à la grotte, dans laquelle il fit transporter son ballot d'orties et de manteaux tissés.

Cependant, un jour qu'elle allait renouveler sa provision d'orties au cimetière, un courtisan la vit et rapporta au roi que c'était véritablement une sorcière. Le roi, attristé, continuait d'aimer sa femme, mais un soir, il la surveilla et la suivit jusqu'au cimetière. Là-bas, le roi aperçut un groupe de sorcières et crut qu'Élixa les rejoignait tous les soirs. Le châtiment choisi par le peuple fut de la livrer aux flammes. Dans son cachot, de petites souris lui apportèrent ce qu'il lui fallait pour continuer à tisser les onze manteaux pour ses frères. Élixa n'avait toujours pas prononcé un mot. Alors qu'on la menait en charrette à travers la ville pour la brûler, onze cygnes s'abattirent sur la charrette et firent fuir la foule qui vit là un signe du ciel. On pensa qu'elle était innocente. Alors, Élixa qui n'avait pas cessé de garder sur elle les onze manteaux d'ortie, les jeta sur ses frères qui aussitôt se transformèrent en princes.

Dès lors Élixa put parler, et elle expliqua tout au roi. Le retour au château fut triomphal.