

Dossier pédagogique – contes mitonnés



Guillaume LOUIS et Julie ANDRE

Association PHILODART
38 rue du docteur Roux 54130 Saint-Max
Tel : 09.51.40.21.98 – 06.03.17.00.97
Courriel : contact@philodart.com

Voici une petite boîte à outils d'activités proposées pour votre classe. Il s'agit d'un dossier destiné assez largement aux scolaires. A vous de choisir, piocher, adapter, sélectionner les activités proposées à votre cadre de classe : lectures, invention, calcul, écriture, poésie, observation... En espérant que vous y trouviez votre compte, ou simplement matière à mitonner quelques contes.

Nous proposons quatre chapitres d'activité :

- La première part du conte cadre de notre spectacle, tourne autour de la structure du conte, de l'appropriation par les élèves de techniques d'invention et d'adaptation d'un conte.
- La seconde offre un éveil à la symbolique des personnages de contes par le dessin et propose d'explorer différentes versions du thème de l'affrontement.
- La troisième est plus poétique et propose des transcriptions de recettes de cuisines en histoires mitonnées.
- La dernière enfin, reprend le conte de Cendrillon, cité lors de notre spectacle, et propose sur trois versions différentes, un travail de lecture, d'observation et d'invention.

SOMMAIRE

Le conte cadre : l'adaptation d'une recette traditionnelle (écriture, invention, mathématiques)	2
Activité écriture/invention : créer sa propre adaptation	2
Activité cycle 2 : <i>Semer des questions, récolter des réponses</i>	3
Activité cycle 1 : cartographie d'un lieu	3
Activité mathématiques : les bottes des sept lieues	4
Symbolique de personnages (lecture, dessin, culture, invention)	5
Activité dessin : personnages et symboliques	5
Activité inventez votre affrontement	6
Recettes gourmandes pour mitonner des contes (poésie, imagination, écriture)	7
Trois versions de Cendrillon (lecture, observation, invention)	16

Le conte cadre : l'adaptation d'une recette traditionnelle (écriture, invention, mathématiques)

Le spectacle des contes mitonnés s'appuie sur un conte qui sert de cadre à toute l'histoire : « le jeune homme qui avait fait un rêve ». C'est un conte japonais repris notamment par Henri Gougaud et que l'on peut retrouver dans son recueil de contes « L'Arbre d'amour et de sagesse ».

Résumé : Un jeune paysan fait un rêve. Son père lui demande de le raconter. L'enfant refuse. Son père le menace, donc l'enfant s'enfuit. Il entreprend alors un long voyage qui l'amène à rencontrer une sorcière, une baleine, un prince, et enfin une princesse. Pour pouvoir épouser la princesse, il se retrouve obligé de raconter son rêve de départ. On découvre alors que son rêve, c'est justement tout ce voyage qu'il a fait pour arriver à elle...

Activité écriture/invention : créer sa propre adaptation

Dans notre version, le père est devenu un ogre mangeur de rêves, et l'enfant est un lutin. Il rencontre toujours une princesse à la fin, mais il fait le tour du monde, et se retrouve en Afrique, en Amérique puis en Chine.

Vous pouvez à votre tour adapter cette histoire pour inventer votre version. Partez de ce tableau.

Il était une fois...	
Votre personnage enfant	
Votre personnage père	
Votre lieu de départ	
Le père demande à entendre le rêve de son fils, mais le fils refuse. Le père s'énerve et le fils s'en va.	
Première destination	
Personnage secondaire rencontré	
Problème rencontré	
Solution trouvée	
Mode de transport	
Seconde destination	
Personnage secondaire rencontré	
Problème rencontré	
Solution trouvée	
Mode de transport	
Troisième destination	
Personnage secondaire rencontré	
Problème rencontré	
Solution trouvée	
Mode de transport	
Dernière destination	
Rencontre avec la princesse	
Problème rencontré	
Solution trouvée	
Il finit par raconter son rêve, et c'est justement le voyage qu'il vient d'entreprendre	

Le tableau n'est qu'un point de départ, il permet au groupe d'avoir une vision globale de leur version commune. Quelques pistes pour la rédaction du conte :

- **Description des lieux et personnages de départ :**

Activité cycle 2 : *Semer des questions, récolter des réponses* : les questions habituelles posées aux enfants pour les aider à explorer le lieu et le personnage qu'ils imaginent, sollicitent généralement le vocabulaire visuel. Pensez à rentrer dans la psychologie des personnages (ce qu'il adore, ce qu'il déteste, ce qui le rend fou, son plat favori...), dans les prédispositions générales du personnage (triste, joyeux, maladroit, stupide, brillant, sportif, honnête... voir les Monsieur / Madame). Vous pouvez tenter d'associer certains traits psychologiques à un lieu, les résultats sont souvent intéressants. Variez les focalisations : aspect général du lieu / personnage, petit détail évocateur... Sollicitez les autres sens, « si vous étiez aveugles... » : Odeurs, textures, bruits, goûts...

Puis Sélectionner : une fois que la liste est fournie, le fait de tout utiliser pour la rédaction serait un bon exercice de Français. Mais pour la rédaction d'un conte impliquant un lecteur, ce serait indigeste. Alors invitez les enfants à sélectionner les éléments qui leurs semblent les plus importants dans leur liste, les plus évocateurs pour leurs personnages. Pensez également à d'autres temps de description qui peuvent nourrir la narration (on n'est pas obligé de tout livrer d'un coup sur un personnage). Les éléments psychologiques peuvent par exemple se dévoiler peu à peu.

Activité cycle1 : Pour ne pas être que dans la dictée à l'adulte et que l'enfant puisse élaborer sa cartographie du lieu, donnez-lui un espace scénique, dans lequel il va placer en imagination ses éléments tout en se déplaçant dans l'espace (« ici une grande forêt sombre. Là il y a une rivière, et un petit pont qui passe dessus »). Ce jeu peut vous permettre d'obtenir rapidement des précisions de description et offre la possibilité de proposer à l'enfant de rapides changements d'échelle (ex : d'accord, le château est là, au milieu de la forêt, et bien maintenant entrons dans le château...). Le dessin peut également être un bon support de parole.

- **Choix des personnages secondaires** : les causes ou victimes du problème

Ces personnages dans notre spectacle sont : la tortue amoureuse du lion, le poisson grillé, le grizzli, l'aigle, la nature entière du royaume Chinois, la marchande de poisson, et la princesse. Ce sont des personnages types. A vous de choisir les vôtres. Vous pouvez associer au caractère principal de votre personnage un sentiment ou un état particulier. Il est possible de laisser parler le hasard en établissant deux listes et en faisant des liens aléatoires. Le résultat est souvent intéressant, et prépare bien à l'exposition du problème. Exemple :

Liste personnages types

- Le méchant
- Le maladroit
- L'amoureux/amoureuse
- L'idiot
- L'autoritaire

Liste sentiments / état

- joyeux
- ténébreux
- fatigué
- lent
- anéanti

- **Les solutions** : audace, intelligence et ressources

Notre lutin voyageur puise dans des contes merveilleux et traditionnels les solutions aux problèmes qu'il rencontre. Ces histoires sont mobilisées en citation, comme des clefs déverrouillant les situations :

- Cendrillon : dans ce conte est mobilisé le thème du cadeau de peu de valeur offert par le père, et qui devient un élément magique et précieux pour l'avenir de Cendrillon (la branche de noisetier).
- Pinocchio : ici, c'est le courage et l'intelligence du personnage qui sont évoquées dans sa victoire contre la baleine, car il utilise la ruse (faire éternuer) plutôt que la force.
- Les trois petits cochons : ce conte est utilisé pour le symbole de la maison en pierre qui représente la bonne conduite à avoir, et la protection que cette conduite (et donc maison) garanti contre les dangers de la vie (représentés par le loup).

Les solutions trouvées par votre personnage héros peuvent aussi lui venir de lui-même. Elles se trouvent parfois dans le problème énoncé, dans le paysage, ou le voisinage du personnage rencontré.

- **L'élément merveilleux** : le propre du conte

Les frères Grimm définissent le conte comme une histoire ayant des éléments merveilleux. C'est selon eux ce qui distingue le conte des nouvelles et autres histoires. L'élément merveilleux peut concerner le choix des personnages, du lieu, ou de l'objet magique qui les accompagne. Dans notre spectacle, le lutin part avec les bottes des sept lieues. Dans les contes de fées, ce sont des bottes magiques qui s'adaptent à la taille de celui qui les chausse et permettent de parcourir sept lieues en une seule enjambée. Au XVIII^e siècle, on appelle bottes de sept lieues les bottes utilisées par les agents des postes, car les relais de poste étaient distants d'environ sept lieues. Rigides et fixées à la monture, les bottes permettent un meilleur maintien et une protection des jambes en cas de chocs ou de morsures. Elles sont renforcées de fer pour empêcher la jambe de se briser si le cheval roule sur l'homme.

Activité mathématiques (multiplications) : La lieue est une unité de mesure utilisée sous l'Ancien Régime, elle représente la distance que peut parcourir un homme ou un cheval en marchant pendant une heure : environ 4 kilomètres. *A vous de faire le tri parmi ces questions, en fonction du niveau de classe :*

Combien de kilomètres permet de parcourir une enjambée de bottes ?

Notre lutin arrive en Afrique, dans une région qui connaît la sécheresse. La distance de Nancy à Bamako (Mali) est de 6 552 km. Combien de jours de marche sans dormir faudrait-il pour parcourir cette distance ?

Si j'ai besoin de dormir 8h par jour, combien de jour de marche faut-il pour parcourir la même distance ?

Combien de pas devra faire le lutin avec ses bottes pour parcourir cette distance ?

Sans se presser, le lutin va faire 720 pas par heure. A combien de kilomètres à l'heure le traineau du père Noël doit-il aller pour dépasser notre lutin ?

L'avion de chasse Français Rafale peut atteindre 2175 km/h. Est-il plus rapide ou plus lent que les bottes de sept lieues ?

L'avion le plus rapide au monde est l'avion fusée X43A, qui atteint les 11000 km/h. Combien de pas par heure le lutin doit-il faire pour le dépasser ? Est-ce réalisable (convertir en pas par minutes) ?

Symbolique de personnages (lecture, dessin, culture, invention)

Activité dessin : A partir de la présentation culturelle des personnages abordés dans notre spectacle, faire des dessins intégrant la dimension symbolique de ces personnages. L'enfant peut dans un premier temps dessiner sa propre représentation du personnage. Puis il découvre les éléments apportés ci-dessous. Il est enfin invité à redessiner en partant de ce qu'il a entendu. Il peut également choisir une technique de dessin (support, matière, geste) correspondant à ce personnage et à ce qu'il représente.

- **Le lutin :** personnage très ancien, d'origine celte, associé au petit peuple des forêts. Le lutin prend une forme et un nom spécifique dans chaque région d'Europe. Vivant caché des hommes, mais souvent à son service. Joyeux mais souvent caractériel (surtout ne pas le surprendre, le capturer ou lui faire des farces), le lutin est un des nombreux gardiens et détenteurs des mystères de la nature et de la magie du monde. Le lutin lorrain est le Sôtrés. Oreilles en pointe et rouge bonnet, on lui attribue les bienfaits prodigués la nuit aux bêtes, et bon nombre de services et cadeaux rendus aux paysans dans les campagnes, et aux bucherons dans les forêts. Ces malicieux petits êtres sont les ancêtres généreux père Noël qui en a gardé le bonnet rouge. C'est pourquoi le lutin est aujourd'hui souvent associé au père Noël, comme une aide précieuse pour confectionner les cadeaux.

- **L'ogre :** En France, l'ogre fait peur, c'est le personnage méchant par excellence, avec le loup. Il est cruel, stupide, moche et semble avoir pour métier de capturer les enfants pour les manger. Dans d'autres cultures comme en Italie, l'ogre garde sa laideur, mais il peut aussi être magicien. Il est tantôt méchant, tantôt allié au héros, parfois même victime, ou sage prodiguant cadeaux et conseils. Nous sommes partis du personnage Français, associée à l'image du père. Mais au lieu de manger des enfants, notre ogre mange des rêves, et les gens qu'il vole durant leur sommeil oublient leurs rêves et ont l'impression d'avoir mal dormis. Disons que le cannibalisme est un peu plus adouci, et suppose qu'il soit un peu magicien.

- **La tortue :** Elle joue pour plusieurs peuples un rôle important dans l'origine de la création de la Terre. Symbole de la Terre-Mère, déesse de l'énergie, mère éternelle... Lent et tenace, cet animal symbolise la sagesse, de la persévérance... et de la santé. Sa carapace nous enseigne comment nous protéger des blessures, de l'envie, de la jalousie et de l'inconscience des autres. Elle souligne également les dangers de bousculer le cours des choses, et de laisser mûrir nos idées avant de les exposer au grand jour. Dans les contes africains, c'est souvent le personnage faible qui s'en sort par la malice et donne une bonne leçon aux plus forts. Dans notre spectacle elle est amoureuse d'un lion (personnage royal). Le chagrin d'amour de la tortue la place au départ comme une simple victime qui n'a pas trouvé de solution, ce qui va à contre-emploi par rapport à sa symbolique. Une lecture sur la décadence de l'amour, ou celle de la réussite sociale (*commentaire réservé aux adultes*) ?

- **L'ours :** C'est l'animal qui se tient debout comme l'homme. Considéré comme l'ancêtre de l'homme, ou comme sa personnification spirituelle. Représentant de la royauté ancienne (celte), Dieu transmetteur de connaissance, du feu aux hommes, de l'art du guérisseur... Il a été détrôné par le Lion avec la chrétienté, et s'est retrouvé maltraité, moqué, convoqué pour symboliser les mauvaises manières, les diableries, la saleté... Son aura protectrice reste aujourd'hui présente dans les ours en peluche qui veillent sur le sommeil des enfants. C'est pourquoi l'ours peut être utilisé de beaucoup de manières différentes dans les contes : un roi, un sage, un monstre idiot, un humain/ours, un guerrier, un chamane, un Dieu... Dans notre histoire, c'est l'idiot qui est utilisé.

- **L'aigle** : Il est sans doute l'animal qui suscite le plus grand respect chez les Amérindiens. Chez plusieurs tribus, l'aigle est le messager des dieux d'en Haut. Il a comme mission d'intercepter les forces négatives surnaturelles qui se manifestent contre l'homme. Selon eux, le bruit du tonnerre serait causé par le battement de ses grandes ailes et les éclairs seraient la manifestation du clignement de la paupière de ses yeux perçants. Il représente la grande sagesse, l'autorité et le pouvoir, le courage. Ses plumes sont souvent utilisées dans des rituels sacrés. Il aide à prendre du recul pour analyser notre vie. L'Aigle apporte l'éveil et l'illumination. Il enseigne à regarder vers les hautes sphères pour que votre cœur atteigne le Soleil et que vous appreniez à aimer l'ombre aussi bien que la lumière. L'aigle incarne la force divine. Il peut aller très haut dans le ciel, plus haut que n'importe quel être vivant et, il est assimilé au Grand Esprit. Il domine du regard l'ensemble de la vie. Dans notre histoire, l'aigle est la récompense pour le lutin, et il se transforme en moyen de transport, symbole d'une quête de soi qui prend de la hauteur.

Activité inventez votre affrontement : dans notre spectacle, l'Ours et le lutin doivent s'affronter dans une course proposée par le Lutin. Le thème de la course truquée est surtout connu avec le conte « Le loup et l'escargot ». Soit l'escargot s'accroche à la queue du loup et se laisse glisser par terre quand le loup arrive et se retourne, soit il mobilise un compère qui va se placer à l'arrivée, et faire croire qu'il a couru très vite.

Choisissez un personnage fort, et un autre plus petit ou plus faible, imaginez une épreuve, et une ruse mobilisée. Pour vous aider, vous pouvez commencer l'activité en mobilisant avec les enfants les histoires déjà connues fonctionnant sous ce mode de l'affrontement :

Personnage fort	Personnage faible	Epreuve	Ruse
Ours	Lutin	Course	Le lutin s'accroche à la queue de l'ours
Loup	Escargot	Course	L'escargot a un compère qui se place à la ligne d'arrivée
Baleine	Pinocchio	Sortir du ventre de la baleine	Pinocchio utilise la fumée pour faire éternuer la baleine
pêcheur	Djinn	Le Djinn veut tuer le pêcheur qui vient de le libérer de la bouteille	Le pêcheur fait l'incrédule : « un si gros Djinn dans une si petite bouteille ? ». Le djinn démontre son pouvoir : il retourne dans la bouteille et le pêcheur l'enferme à nouveau.

Recettes gourmandes pour mitonner des contes (poésie, imagination, écriture)

Sachez que derrière chaque recette de gourmandise se cache un code qui vous permet de découvrir l'histoire qui se cache derrière. Pour pouvoir décoder une recette, quelques principes simples à suivre :

- Les ingrédients poudres, solides = personnages
- Ingrédients liquides = lieux
- Actions de mélange = Perturbation
- Actions secondaires = actions faisant avancer l'intrigue
- Mode de présentation pour manger = conclusion de l'histoire

L'objectif est d'ouvrir les enfants à l'utilisation symbolique des mots, en associant un ingrédient à un personnage, pour sa texture, son effet, son goût. L'appréhension sera subjective, et l'association personnage/ingrédient ou lieu/ingrédient pourra être motivé pour des raisons très variées en fonction de l'enfant. Ainsi, pour commencer, on peut remplir un tableau d'équivalence avec des ingrédients généralement présents dans les gâteaux :

Ingrédients	Éléments de contes
personnages	
Farine	
Sucre	
Sel	
Poudre d'amande	
Levure	
cannelle	
Mélange d'épices	
Café	
Lieux	
Beurre fondu	
Eau	
Lait	
Crème fraîche	
Œuf	
Huile	
yaourt	
Chocolat fondu	

Un exemple de recette décodée : Le Gâteau Creusoïis

Situation de départ	
Assemblez du sucre en poudre (250g), de la farine (120g) et les noisettes en poudre (100g).	3 personnages : Une princesse, un roi et un fou
Ajouter du beurre fondu	Lieu : Sur une petite île de sable
Perturbation	
Bien mélanger les ingrédients	Perturbation : Il se met à pleuvoir et le niveau de l'eau monte, et menace l'île de disparition. La princesse et le fou sautent dans les bras du roi, effrayés.
Conséquences et actions	
Battre 5 blancs d'œufs en neige ferme	Action et Lieu: Un grand bateau arrive avec cinq voiles blanches, conduit par un pirate
Incorporer les blancs au mélange	Action : Les pirates arrivent sur l'île et emportent le roi, la princesse et le fou
Cuire à 160 °C pendant 35 minutes	Action : Une fois montés sur le bateau, le capitaine des pirates décide de se marier avec la princesse. Le roi proteste, et le fou se met à faire le fou
Faire refroidir	Action : Personne ne remarque que le bateau va entrer en collision avec un iceberg. Le choc est rude, le bateau coule, seuls le roi, la princesse et le fou parviennent à survivre sur une barque.
Conclusion	
Servir avec de la crème anglaise	Conclusion avec précision de lieu : Ils vivent désormais dans cette barque. Devant le soleil couchant, le fou épouse la princesse, et devient prince, tandis que le roi, devant cette histoire, devient fou.

A vous de jouer !

Situation de départ	
Assemblez du sucre en poudre (250g), de la farine (120g) et les noisettes en poudre (100g).	3 personnages :
Ajouter du beurre fondu	Lieu :
Perturbation	
Bien mélanger les ingrédients	
Conséquences et actions	
Battre 5 blancs d'œufs en neige ferme	
Incorporer les blancs au mélange	
Cuire à 160 °C pendant 35 minutes	
Faire refroidir	
Conclusion	
Servir avec de la crème anglaise	

Gâteau aux deux chocolats

Situation de départ	
Assembler de la farine (75 g) et du sucre (50 g)	2 personnages :
Avec 3 œufs, du chocolat fondu (80 g) et du beurre fondu (95 g)	Lieu :
Perturbation	
Mélanger tous les ingrédients	
Conséquences et actions	
Beurrer des petits ramequins	
Verser la pâte pour tapisser le fond	
Poser 2 carrés de chocolats blancs	
Remplir les ramequins avec le reste de la pâte	
Faire cuire 7 à 8 minutes (Thermostat 10)	
Conclusion	
Démouler et servir chaud	

Gâteau aux épices

Situation de départ	
Farine, sucre, levure, cannelle en poudre, et mélange 4 épices	personnages :
Un yaourt, de l'huile, 3 œufs	Lieu :
Perturbation	
Bien mélanger au fouet	
Conséquences et actions	
Rajouter une pomme coupée en cubes	
Prendre un moule beurré et fariné	
Cuire à four moyen pendant 40 à 45 minutes	
Conclusion	
Présenter couvert de sucre glace	

Gâteau à étage vanille et chocolat

Situation de départ	
Sucre fin	personnage :
Beurre ramolli, jaune d'œuf et crème	Lieu :
Perturbation	
Battre le tout jusqu'à obtenir une pâte homogène	
Conséquences et actions	
Ajouter un bol de farine, le sucre vanillé et la levure chimique	
Mélanger	
Séparer la pâte en trois parties égales que l'on étale sur trois plateaux de même dimension	
Cuire environs 15 minutes à 180 °C, puis laisser refroidir	
Préparer le pudding au chocolat que l'on étale sur le 1er plateau	
Recouvrir du 2e plateau	
Préparer le pudding à la vanille que l'on étale au dessus du 2e plateau	
Recouvrir du dernier plateau	
Faire fondre le chocolat de couverture avec 100g de beurre et recouvrir tout le gâteau	
Conclusion	
Saupoudrer de noix de coco	

Gâteau à la peau de lait

Situation de départ	
Sucre	personnages :
Une tasse de peau de lait	Lieu :
Perturbation	
Bien mélanger	
Conséquences et actions	
Ajouter de la farine et un sachet de levure	
Ajouter alors les jaunes d'œufs et les blancs battus en neige	
Ajouter du sucre vanillé	
Cuire au four pendant une heure à 200°C	
Conclusion	
Si une lame plongée dans le gâteau ressort sèche, il est prêt	

Tarte aux pommes à l'alsacienne

Situation de départ	
farine	personnages :
Beurre, eau	Lieu :
Perturbation	
Mélanger le tout jusqu'à obtenir une pâte	
Conséquences et actions	
Etaler la pâte dans un fond de moule	
Trouer la pâte avec une fourchette	
Pelez et coupez les pommes en fines tranches que vous disposez sur le fond de tarte	
mélangez 100g de sucre, 25 cl de crème fraîche, 2 œufs, et 10g de sucre vanillé	
Verser le tout dans le moule, sur les pommes	
Mettre dans le four à 200°C	
Conclusion	
Sortir du four quand la tarte devient dorée. Servir tiède	

Tarte au citron

Situation de départ	
farine	personnages :
Beurre, eau	Lieu :
Perturbation	
Mélanger le tout jusqu'à obtenir une pâte	
Conséquences et actions	
Etaler la pâte dans un fond de moule	
Faire précuire la pâte au four à 200°C	
Battre 3 œufs avec 150 g sucre en poudre jusqu'à l'obtention d'un mélange mousseux	
Ajouter le jus de citron, ainsi que le beurre fondu.	
Verser le tout dans le moule	
Mettre dans le four à 200°C, durant 30 minutes	
Conclusion	
La préparation doit dorer. Servir tiède ou froid	

L'astuce fonctionne aussi en sens inverse : une histoire encode une recette. Prenez un conte simple, traditionnel ou merveilleux pour faire un essai. Intégrez des ingrédients plus variés (salés, légumes, viandes...) si besoin.

Trois versions de Cendrillon (lecture, observation, invention)

Il existe bien plus que trois versions de Cendrillon. Mais s'arrêter sur trois d'entre elles permet d'observer la richesse des variantes qui peuvent être concoctées autour de mêmes thèmes. Peut-être parviendrez-vous à concocter votre version...

- **Cendrillon (Frères Grimm) : en résumé**

Une fille perd sa mère qui lui demande de venir prier sur sa tombe pour qu'elle puisse veiller sur elle depuis le paradis.

Le père prend une autre femme qui a deux filles. La fille est traitée comme une servante et martyrisée. Elle n'a plus de lit où dormir et dort sur la pierre du foyer, dans les cendres. Elle est donc toujours salie : on l'appelle Cendrillon.

Le père va à la foire, vœux des trois filles : - belles robes – perles et bijoux – la première branche qui cinglera le chapeau du père en route (cendrillon). Cendrillon plante le rameau de noisetier ramené par son père, l'arrose de ses larmes. Le noisetier devient un bel arbre, avec un petit oiseau blanc qui se pose dessus et exauce les vœux de cendrillon.

Le roi donne une fête de trois jours où sont invitées les jolies filles du pays, pour que le prince en choisisse une. Les sœurs demandent à cendrillon de les préparer. Elle a le droit d'aller au bal à condition qu'elle trie en deux heures le pot de lentilles renversé par la belle-mère dans les cendres. Cendrillon se fait aider par les pigeons, tourterelles et autres oiseaux. Mais elle n'a pas de robe. Elle doit encore trier deux pots de lentilles en une heure – les oiseaux l'aident encore. Cendrillon demande alors une robe d'argent et d'or à son arbre et l'oiseau blanc lui offre.

Cendrillon arrive au bal, personne ne la reconnaît, le prince la choisit comme cavalière. Le prince raccompagne Cendrillon du bal, mais elle disparaît dans le pigeonnier. Le prince et le père ouvrent le pigeonnier mais ne trouvent personne. A la maison, ils trouvent Cendrillon couchée sur la cendre en tablier gris.

Le lendemain, l'oiseau lui offre une robe encore plus belle – le prince la choisit encore. A son retour du bal, accompagnée par le prince, Cendrillon se sauve dans le jardin, grimpe sur un poirier et disparaît. Le troisième soir, cendrillon reçoit une robe magnifique de l'oiseau du noisetier, avec des escarpins d'or. Le prince la choisit comme cavalière, il a fait enduire les escaliers de poix. Quand Cendrillon s'enfuit, sa pantoufle gauche reste collée à l'escalier.

Le lendemain, le Prince vient voir le père avec l'escarpin « je ne veux point d'autre épouse que celle à qui cette chaussure d'or ira ». Pour que son pied entre dans l'escarpin, la fille aînée coupe son gros orteil avec un couteau tendu par sa mère. Mais sur le chemin, deux colombes sur le noisetier chantent : « dans la pantoufle le sang coule, l'escarpin était trop petit, la fiancée est au logis ». La seconde fille coupe son talon pour entrer dans la pantoufle, avec le couteau de sa mère. Mais sur le chemin, les deux tourterelles la dénoncent aussi.

Le père et la mère s'oppose à ce que le prince voie Cendrillon car elle est trop sale, mais sous l'insistance du prince, elle essaie la pantoufle qui lui va parfaitement. La mère et les sœurs en pâlisent de rage. En passant à côté de l'arbre, les tourterelles chantent : « La pantoufle n'a rien du tout, sa fiancée est avec lui, l'escarpin n'est pas trop petit », puis elles se posent sur les deux épaules de Cendrillon. Les deux sœurs accompagnent Cendrillon à la noce, les deux colombes les punissent pour leur méchanceté et leur fausseté en leur crevant les yeux.

- **Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)**

Un riche veuf a une fille très belle. Le père donne à sa fille tout ce qu'elle souhaite : contre un baiser, il lui offre une robe d'argent ; contre deux baisers, il lui offre une robe d'or ; et contre trois baisers, une robe de diamants. La fille demande une baguette magique. Le père y consacre toute sa fortune, et arrive dans un pays lointain. L'homme doit sacrifier son âme pour posséder une baguette, et il mourra trois jours après l'avoir donnée à un autre, à moins qu'il l'offre à quelqu'un qui a promis de sacrifier à son tour son âme. Pour l'amour de son enfant, le père ruiné accepte de se sacrifier : il préfère mourir plutôt que de décevoir sa fille en ne réalisant plus aucun de ses souhaits.

La fille est heureuse, mais au bout de trois jours, elle désire voir un beau prince dont elle a entendu parler. Mais le père ne peut plus rien, il meurt, sa fille pleure, et l'enterre.

La fille revêt un vêtement en peau de corneille, prend ses trois robes précieuses, et d'un coup de baguette arrive dans le parc du château du prince. Elle y utilise un chêne comme une armoire et y range ses robes. Elle se transforme en garçon et avec sa peau de corneille va se faire embaucher aux cuisines du château. Elle doit s'occuper du feu : elle devient Cendrillon. Elle voit le prince rentrer de la chasse et tombe amoureuse.

Dans le château voisin, un bal est donné pour célébrer un mariage trois jours durant, le prince y est l'invité d'honneur. Cendrillon demande au cuisinier l'autorisation d'aller voir le bal, la cuisine étant rangée, celui-ci accepte. Elle va dans le parc, met sa robe en argent, transforme une pierre en carrosse, deux scarabées en chevaux noirs, une reinette en cochet et un verdier en laquais. Tout le monde est ébloui par sa beauté, le prince l'invite à danser. Après quelques rondes, elle retourne dans son carrosse, et disparaît grâce à une formule : « Qu'il fasse sombre derrière moi et clair devant moi Pour que personne ne sache où je vais ».

Devant le mystère de sa belle cavalière et de sa disparition, le prince est troublé, puis d'effrayante humeur. Cendrillon qui a remis sa peau de corneille doit nettoyer et cirer les bottes du prince. Elle le fait si bien qu'un chat s'y mire et envoie un baiser à son reflet. L'éclat disparaît alors de la botte. Voyant la tache mate sur sa botte, le prince envoie cette botte à la tête de Cendrillon en lui criant dessus. Le soir, au bal, Cendrillon a mis sa robe en or. Quand le prince lui demande d'où elle vient, elle répond en riant : « de Souillebotte ! ». Après une heure, Cendrillon repart dans son carrosse avec sa formule magique et personne ne peut la suivre. Le prince interroge son conseiller secret qui ne sait pas où se trouve Souillebotte, malgré son salaire élevé. Le Prince est irrité.

Au matin, il passe son habit que Cendrillon avait brossé, y découvre quelques poussières, et quand Cendrillon vêtue de peau de corbeau lui apporte, il la lui lance à la tête en criant. Cendrillon a encore le droit, pour la dernière fois d'aller au bal. Elle met sa robe de diamant. Le prince ne danse qu'avec elle, et lui demande son nom : « Cinerosa Brossealâtête ». Le prince ne connaît pas le latin, mais trouve le nom très beau, il passe un anneau de fiançailles au doigt de Cendrillon. Cendrillon rougit et se sauve dans son carrosse avec sa formule magique, mais le prince la poursuit et son cochet la suit sans la voir mais en écoutant le bruit de son carrosse.

C'est déjà l'aube, et Cendrillon recouvre sa belle robe de sa peau de corneille pour retourner travailler en cuisine. Le prince se retrouve avec étonnement devant son château, il est abattu, et demande un petit déjeuner. Cendrillon lui prépare et jette l'anneau dans la tasse. Le prince trouvant l'anneau demande qu'on lui amène Cendrillon déguisée en garçon. Il lui demande de le peigner. A travers la peau de corneille usée, le prince voit étinceler la robe du bal, et reconnaît sa bien-aimée.

Avant de se marier, Cendrillon obtient du prince que le cuisinier, qui l'avait accueillie et traitée si gentiment devienne Sénéchal.

- **La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)**

Un prince veuf a une fille qu'il chéri, pour qui il engage une gouvernante. Le père se remarie avec une diablesse enragée qui prend la petite en grippe. Celle-ci va s'en plaindre à sa gouvernante : « Pourquoi n'es-tu pas ma petite maman, toi qui me fait tant de caresses et de cajoleries ? ». La gouvernante conseille à Zezolla (la fille) de tuer sa belle-mère, en lui faisant chercher des vieux vêtements à lui mettre dans le coffre de la penderie, et en lui faisant tomber le couvercle sur le cou. Ensuite elle convaincra son père de prendre la gouvernante pour femme, et elle deviendra sa mère.

Zezolla exécute les plans de sa gouvernante, et celle-ci se marie à son père. Elle cajole la petite pendant quelques jours, puis elle présente ses six filles cachées qu'elle fait chérir par le prince qui oublie sa fille. Zezolla passe alors de la chambre à la cuisine, du baldaquin à la cheminée, de la soie aux guenilles et devient la Chatte des Cendres.

Un jour, le prince part pour affaire, convoque ses sept filles et leur demande ce qu'elles désirent comme cadeau. Chaque fille demande un cadeau de beauté ou pour s'amuser. Zezolla : « Parle de moi à la colombe des fées pour qu'elle leur demande de m'envoyer quelque chose ; et si tu oublies, puisse-tu ne plus pouvoir faire un pas, ni en avant, ni en arrière ». Le père pense aux cadeaux de ses filles mais pas à celui de Zezolla. Le bateau de retour ne part pas, et le capitaine du bateau voit en rêve une fée qui lui confie la promesse oubliée du prince envers sa fille de sang. Le prince va alors à la grotte aux fées, et leur recommande sa fille. Une belle jeune fille lui confie alors une datte que Zezolla devra planter, une binette, un petit seau d'or et un linge de soie.

Quand Zezolla reçoit les cadeaux, elle s'en occupe si bien (en le binant, l'arrosant et l'essuyant) que la datte produit en quatre jours un dattier de la taille d'une femme, et d'où sort une fée. La fée lui donne une formule : O mon dattier doré, avec la binette d'or je t'ai biné, avec le petit seau d'or je t'ai arrosé, avec le linge de soie t'ai essuyé, Dépouille-toi et habille-moi !

Au jour de la fête, les filles se pomponnent, abandonnant Zezolla dans les cendres, mais qui va voir son pot, prononce la formule et est habillée somptueusement. Le roi la remarque et demande à un fidèle serviteur de la suivre pour savoir qui elle est. Mais Zezolla jette au sol des pièces d'or qui attirent le serviteur et en profite pour s'enfuir. A une autre fête, Zezolla abandonnée par ses sœurs, se fait revêtir encore plus somptueusement et arrive dans un carrosse tiré par six chevaux. Lorsque le serviteur la suit, elle le sème en jetant des perles et des bijoux. A une troisième fête, elle arrive dans un carrosse d'or, et quand le serviteur la suit, son carrosse va si vite qu'elle en perd une mule.

Le roi organise un banquet auquel il invite toutes les femmes du royaume. Il fait essayer la mule à toutes les invitées, mais aucun pied ne convient. Le roi décide de renouveler le banquet le lendemain, et demande à ses gens de n'oublier personne. Le prince lui parle alors de sa pauvre gueuse de fille toujours dans les cendres de la cheminée. Le roi la désigne première de la liste pour essayer la mule. Le lendemain, quand Zezolla apparaît, il la reconnaît, mais attend que le repas soit fini pour commencer l'épreuve de la mule. C'est la mule qui s'élance vers le pied de la Chatte des cendres et l'épouse. Alors le roi la prend dans ses bras, et l'installe en reine.

Les sœurs envieuses retournent chez leur mère en silence, admettant que : « Fol qui veut jouter avec les étoiles »

Trois versions pour huit thèmes

Thème 1 : *L'orpheline chérie qui devient esseulée*

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Une fille perd sa mère qui lui demande de venir prier sur sa tombe pour qu'elle puisse veiller sur elle depuis le paradis. Le père prend une autre femme qui a deux filles. La fille est traitée comme une servante et martyrisée. Elle n'a plus de lit où dormir et dort sur la pierre du foyer, dans les cendres. Elle est donc toujours salie : Cendrillon</p>	<p>Un riche veuf a une fille très belle Le père donne à sa fille tout ce qu'elle souhaite : contre un baiser, il lui offre une robe d'argent ; contre deux baisers, il lui offre une robe d'or ; et contre trois baisers, une robe de diamants La fille demande une baguette magique. Le père y consacre toute sa fortune, et arrive dans un pays lointain L'homme doit sacrifier son âme pour posséder une baguette, et il mourra trois jours après l'avoir donné à un autre, à moins qu'il l'offre à quelqu'un qui a promis de sacrifier à son tour son âme Pour l'amour de son enfant, le père ruiné accepte de se sacrifier : il préfère mourir plutôt que de décevoir sa fille en ne réalisant plus aucun de ses souhaits. La fille est heureuse, mais au bout de trois jours, elle désire voir un beau prince dont elle a entendu parler Mais le père ne peut plus rien, il meurt, sa fille pleure, et l'enterre. Elle part chez le beau prince, se transforme en homme et se fait embaucher en cuisine où elle s'occupe du feu : elle devient Cendrillon.</p>	<p>Un prince veuf a une fille qu'il chéri, pour qui il engage une gouvernante. Le père se remarie avec une diablesse enragée qui prend la petite en grippe. Celle-ci va s'en plaindre à sa gouvernante : « Pourquoi n'es-tu pas ma petite maman, toi qui me fait tant de caresses et de cajoleries ? ». La gouvernante conseille à Zezolla (la fille) de tuer sa belle-mère, en lui faisant chercher des vieux vêtements à lui mettre dans le coffre de la penderie, et en lui faisant tomber le couvercle du coffre sur le cou. Ensuite elle convaincra son père de prendre la gouvernante pour femme, et elle deviendra sa mère. Zezolla exécute les plans de sa gouvernante, et celle-ci se marie à son père. Elle cajole la petite pendant quelques jours, puis elle présente ses six filles cachées qu'elle fait chérir par le prince qui oublie sa fille. Zezolla passe alors de la chambre à la cuisine, du baldaquin à la cheminée, de la soie aux guenilles et devient la Chatte des Cendres</p>

Thème 2 : *Le cadeau magique*

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Le père va à la foire, et demande à ses trois filles ce qu'elles veulent en cadeau. vœux des trois filles : de belles robes pour la première, des perles et bijoux pour la seconde. Et pour Cendrillon : la première branche qui cinglera son chapeau en route.</p> <p>Cendrillon plante le rameau de noisetier ramené par son père, sur la tombe de sa mère. Elle l'arrose de ses larmes.</p> <p>Le noisetier devient un bel arbre, avec un petit oiseau blanc qui se pose dessus et exauce les vœux de cendrillon</p>	<p>La fille reçoit de son père la baguette magique pour laquelle il s'est sacrifié.</p> <p>Quand son père meurt, elle revêt un vêtement en peau de corneille, prend ses trois robes précieuses, et d'un coup de baguette arrive dans le parc du château du prince.</p> <p>Elle utilise un chêne du parc comme armoire pour y ranger ses robes.</p>	<p>Un jour, le prince part pour affaire, convoque ses sept filles et leur demande ce qu'elles désirent comme cadeau. Chaque fille demande un cadeau de beauté ou pour s'amuser. Zezolla : « Parle de moi à la colombe des fées pour qu'elle leur demande de m'envoyer quelque chose ; et si tu oublies, puisse-tu ne plus pouvoir faire un pas, ni en avant, ni en arrière ».</p> <p>Le père pense aux cadeaux de ses filles mais pas à celui de Zezolla. Le bateau de retour ne part pas, et le capitaine du bateau voit en rêve une fée qui lui confie la promesse oubliée du prince envers sa fille de sang.</p> <p>Le prince va alors à la grotte aux fées, et leur recommande sa fille. Une belle jeune fille lui confie alors une datte que Zezolla devra planter, une binette, un petit seau d'or et un linge de soie.</p> <p>Quand Zezolla reçoit les cadeaux, elle s'en occupe si bien (en le binant, l'arrosant et l'essuyant) que la datte produit en quatre jours un dattier de la taille d'une femme, et d'où sort une fée.</p> <p>La fée lui donne une formule : O mon dattier doré, avec la binette d'or je t'ai biné, avec le petit seau d'or je t'ai arrosé, avec le linge de soie t'ai essuyé, Dépouille-toi et habille-moi !</p>

Thème 3 : La fête, le droit d'y aller

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Le roi donne une fête de trois jours où sont invitées les jolies filles du pays, pour que le prince en choisisse une</p> <p>Les sœurs demandent à cendrillon de les préparer</p> <p>Cendrillon a le droit d'aller au bal à condition qu'elle trie en deux heures le pot de lentilles renversé par la belle-mère dans les cendres</p> <p>Cendrillon se fait aider par les pigeons, tourterelles et autres oiseaux. Mais elle n'a pas de robe.</p> <p>Cendrillon doit encore trier deux pots de lentilles en une heure – les oiseaux l'aident encore.</p> <p>Cendrillon demande une robe d'argent et d'or à son arbre et l'oiseau blanc lui offre</p>	<p>Dans le château voisin, un bal est donné pour célébrer un mariage trois jours durant, le prince y est l'invité d'honneur. Or Cendrillon a vu le prince rentrer de la chasse, elle en tombe amoureuse</p> <p>Cendrillon demande alors au cuisinier de l'autoriser à aller voir le bal ; la cuisine étant rangée, il accepte.</p> <p>Elle va dans le parc, met sa robe en argent, transforme une pierre en carrosse, deux scarabées en chevaux noirs, une reinette en cochet et un verdier en laquais</p>	<p>Arrive le jour de la fête, les filles se pomponnent, abandonnant Zezolla dans les cendres, mais qui va voir son pot, prononce la formule et est habillée comme une reine, et s'y rend sur une jument.</p>

Thème 4 : premier bal, première fuite

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Cendrillon arrive au bal, personne ne la reconnaît, le prince la choisit comme cavalière.</p> <p>Le prince raccompagne Cendrillon du bal, mais elle disparaît dans le pigeonier.</p> <p>Le prince et le père ouvrent le pigeonier mais ne trouvent personne. A la maison, ils trouvent Cendrillon couchée sur la cendre en tablier gris.</p>	<p>Tout le monde est ébloui par sa beauté, le prince l'invite à danser</p> <p>Après quelques rondes, elle retourne dans son carrosse : « Qu'il fasse sombre derrière moi et clair devant moi Pour que personne ne sache où je vais »</p> <p>Devant le mystère de sa belle cavalière et de sa disparition, le prince est troublé, puis d'effrayante humeur.</p>	<p>Le roi la remarque et demande à un fidèle serviteur de la suivre pour savoir qui elle est. Mais Zezolla jette au sol des pièces d'or qui attirent le serviteur et en profite pour s'enfuir.</p>

Thème 5 : deuxième bal, deuxième fuite

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Le lendemain, l’oiseau lui offre une robe encore plus belle – le prince la choisit encore</p> <p>A son retour du bal, accompagnée par le prince, Cendrillon se sauve dans le jardin, grimpe sur un poirier et disparaît.</p> <p>Le prince et le père abattent l’arbre, mais n’y voient personne, et ils trouvent Cendrillon dort en tablier gris dans les cendres.</p>	<p>Cendrillon qui a remis sa peau de corneille doit nettoyer et cirer les bottes du prince. Elle le fait si bien qu’un chat s’y mire et envoie un baiser à son reflet. L’éclat disparaît alors de la botte</p> <p>Voyant la tache mate sur sa botte, le prince envoie cette botte à la tête de cendrillon en lui criant dessus.</p> <p>Le soir, au bal, Cendrillon a mis sa robe en or. Quand le prince lui demande d’où elle vient, elle répond en riant : « de Souillebotte ! »</p> <p>Après une heure, cendrillon repart dans son carrosse avec sa formule magique et personne ne peut la suivre.</p>	<p>A une autre fête, Zezolla abandonnée par ses sœur, se fait revêtir encore plus somptueusement et arrive dans un carrosse tiré par six chevaux.</p> <p>Lorsque le serviteur la suit, elle le sème en jetant des perles et des bijoux.</p>

Thème 6 : troisième bal, dernière fuite

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Le troisième soir, cendrillon reçoit une robe magnifique de l’oiseau du noisetier, avec des escarpins d’or</p> <p>Le prince la choisit comme cavalière</p> <p>Le prince a fait enduire les escaliers de poix</p> <p>Quand Cendrillon s’enfuit, sa pantoufle gauche reste collée à l’escalier</p>	<p>Le prince interroge son conseiller secret qui ne sait pas où se trouve Souillebotte, malgré son salaire élevé. Le Prince est irrité.</p> <p>Au matin, il passe son habit que Cendrillon avait brossé, y découvre quelques poussières, et quand Cendrillon vêtue de peau de corbeau lui apporte, il la lui lance à la tête en criant.</p> <p>Cendrillon a encore le droit, pour la dernière fois d’aller au bal. Elle met sa robe de diamant.</p> <p>Le prince ne danse qu’avec elle, et lui demande son nom : « Cinerosa Brossealâtête ». Le prince ne connaît pas le latin, mais trouve le nom très beau, il passe un anneau de fiançailles au doigt de Cendrillon.</p> <p>Cendrillon rougit et se sauve dans son carrosse avec sa formule magique, mais le prince la poursuit et son cochet la suit en écoutant le bruit de son carrosse.</p>	<p>A une troisième fête, elle arrive dans un carrosse d’or, et quand le serviteur la suit, son carrosse va si vite qu’elle en perd une mule.</p>

Thème 7 : L'objet de l'élue

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Le lendemain, le Prince vient voir le père avec l'escarpin « je ne veux point d'autre épouse que celle à qui cette chaussure d'or ira ».</p> <p>Pour que son pied entre dans l'escarpin, la fille aînée coupe son gros orteil avec un couteau tendu par sa mère.</p> <p>Mais sur le chemin, deux colombes sur le noisetier chantent : « dans la pantoufle le sang coule, l'escarpin était trop petit, la fiancée est au logis ».</p> <p>La seconde fille coupe son talon pour entrer dans la pantoufle, avec le couteau de sa mère. Mais sur le chemin, les deux tourterelles la dénoncent aussi.</p> <p>Le père et la mère s'oppose à ce que le prince voie Cendrillon car elle est trop sale.</p> <p>Devant l'insistance du prince, Cendrillon essaie la pantoufle qui lui va parfaitement. La mère et les sœurs en pâlisent de rage.</p> <p>En passant à côté de l'arbre, les tourterelles chantent : « La pantoufle n'a rien du tout, sa fiancée est avec lui, l'escarpin n'est pas trop petit », puis elles se posent sur les deux épaules de Cendrillon</p>	<p>C'est déjà l'aube, et cendrillon recouvre sa belle robe de sa peau de corneille pour retourner travailler en cuisine.</p> <p>Le prince se retrouve avec étonnement devant son château, il est abattu, et demande un petit déjeuner. Cendrillon lui prépare et jette l'anneau dans la tasse</p> <p>Le prince trouvant l'anneau demande qu'on lui amène Cendrillon déguisée en garçon. Il lui demande de le peigner. A travers la peau de corneille usée, le prince voit étinceler la robe du bal, et reconnaît sa bien-aimée.</p>	<p>Le roi organise un banquet auquel il invite toutes les femmes du royaume. Il fait essayer la mule à toutes les invitées, mais aucun pied ne convient.</p> <p>Le roi décide de renouveler le banquet le lendemain, et demande à ses gens de n'oublier personne. Le prince lui parle alors de sa pauvre gueuse de fille toujours dans les cendres de la cheminée. Le roi la désigne première de la liste pour essayer la mule.</p> <p>Le lendemain, quand Zezolla apparaît, il la reconnaît, mais attend que le repas soit fini pour commencer l'épreuve de la mule.</p> <p>C'est la mule qui s'élançe vers le pied de Zezolla et l'épouse. Alors le roi la prend dans ses bras, et l'installe en reine.</p>

Thème 7 : Une fin morale

Cendrillon (Frères Grimm)	Cendrillon à la baguette magique (Ludwig Bechstein)	La Chatte des Cendres (Giambattista Basile)
<p>Les deux sœurs accompagnent Cendrillon à la noce, les deux colombes les punissent pour leur méchanceté et leur fausseté en leur crevant les yeux.</p>	<p>Avant de se marier, Cendrillon obtient du prince que le cuisinier, qui l'avait accueillie et traitée si gentiment devienne Sénéchal.</p>	<p>Les sœurs envieuses retournent chez leur mère en silence, admettant que : « Fol qui veut jouter avec les étoiles »</p>

En vous aidant de ces différentes versions, à vous de créer la vôtre. Soit librement, en suivant les 7 thèmes comme fil conducteur, soit en mélangeant les trois versions observées dans un patchwork des idées que vous avez préféré.