



LE PRINCE

DANS LE GRENIER



LE PRINCE DANS LE GRENIER

Un jour, un prince nommé Childéric vivait dans un petit grenier poussiéreux, rempli de toiles d'araignées et possédant une petite lucarne. Ce prince était aimé par une sorcière nommée Sophie.

Mais Childéric aimait déjà une autre femme, une princesse du nom d'Isabelle. Sophie, n'étant pas contente, jeta un sort à notre prince qui depuis ce jour ne put plus jamais vivre dans un château et fut condamné à vivre de grenier en grenier, dans la poussière et la crasse. De plus, la sorcière envoya la princesse dans « la forêt sans retour », d'où on ne peut s'échapper.

Le prince décida de partir délivrer sa princesse et de rompre l'enchantement de la sorcière.

Un matin, il enfourcha son fidèle ami et cheval nommé Vaillant. Celui-ci avait le pouvoir de communiquer avec les humains. Même s'il ne savait pas où se trouvait la forêt, il savait où trouver un ogre, qui, lui seul, était en possession d'une carte pouvant amener à la « forêt sans retour ».

Le long du chemin, Childéric rencontra une petite fille près d'un puit, entrain de tirer de l'eau. Comme elle avait du mal, il décida de l'aider. La petite fille nommée Alice possédait des dons de voyance et, en touchant le prince, elle vit que notre héros allait se faire attaquer et détrousser par un groupe de brigands. Pour le remercier de son aide, Alice décida de prévenir le prince du danger qu'il courait et l'emmena dans la forêt voisine à l'endroit où les brigands devaient l'attaquer. Etant prévenu de l'embuscade, Childéric n'eut pas de mal à se débarrasser des voleurs et à les tuer. Juste après, le prince remercia la jeune fille et leurs chemins se séparèrent.

Le long de la route, en continuant par la forêt, le prince commença à avoir faim. Il décida de s'arrêter afin de poser quelques petits pièges et d'attraper quelques petits gibiers pouvant le rassasier. Pris dans un de ses pièges, Childéric tomba face à un lapin, qui se mit à lui parler et à le supplier de lui laisser la vie sauve. Devant notre prince étonné et dont le ventre criait famine, il promit en échange de l'aider dans sa quête. Le bon cœur de Childéric fut plus grand que sa faim et il libéra le lapin qui s'appelait Jeannot. Celui-ci

lui raconta toute son histoire. Il n'a pas toujours été un lapin. Avant, avec son ami, ils étaient deux meuniers. Ils étaient un peu fainéants et, dans leur moulin au sommet d'une haute montagne, les affaires marchaient plutôt bien. Les deux compères avaient mis en place une combine leur permettant d'amasser pas mal d'argent et qui consistait à remplacer la farine par du plâtre. Malheureusement pour eux, une sorcière à laquelle ils avaient vendu quelques sacs, découvrit la supercherie et, de colère, leur jeta à tous deux un sort : lui, petit et malin fut changé en lapin et son ami grand fut transformé en ogre. Jeannot expliqua que l'ogre vivait toujours au moulin, mais que lui ne voulant plus y rester préféra partir à l'aventure. Il ne fallut pas longtemps à Childéric et Vaillant pour comprendre qu'il s'agissait de Sophie la sorcière et de l'ogre qu'ils recherchaient. Le lapin ne voulant pas les accompagner offrit au prince une clé magique. Selon ses dires, elle était capable d'ouvrir toutes les serrures et le guiderait, telle une étoile, jusqu'au moulin. La montagne au sommet de laquelle se trouvait le moulin était particulièrement dangereuse à escalader et ses falaises escarpées. Ayant promis de faire attention, Childéric remercia

Jeannot de son aide et continua sa route en suivant dans le ciel la clé qui lui montrait le chemin.

Le prince arriva au pied de la haute montagne et réussit à l'escalader par des sentiers étroits avec son courageux cheval. Arrivé en haut de celle-ci, il n'eut aucun mal à trouver le moulin situé tout au sommet offert à tous les vents. Childéric descendit de son destrier lorsqu'il se trouva au pied de celui-ci et rentra à l'intérieur pour chercher la carte. N'arrivant pas à la trouver et Vaillant, connaissant l'histoire et les dangers de ce lieu, le pria de se dépêcher en lui montrant et expliquant le rôle du sablier situé au centre de l'unique pièce. En effet, si Childéric ne sortait pas du moulin avant que tout le sable ne soit écoulé, il devrait affronter l'ogre parti chasser pour se nourrir. Se rappelant des pouvoirs de la clé, le prince demanda à celle-ci de trouver la carte en priant pour qu'elle soit cachée dans un endroit avec une serrure. La clé magique qui était en or et semblait ancienne s'envola et alla ouvrir le tiroir d'une commode. Dans celui-ci se trouvait effectivement la carte que Childéric recherchait.

Ayant récupéré la précieuse carte, le prince, en sortant du moulin, se retrouva nez à nez avec l'ogre qui rentrait. Le géant essaya de l'attraper sur le champ espérant en faire son repas. Mais le prince, plus rapide et malin, réussit à esquiver les grosses mains velues et à prendre au passage une poignée de farine près d'une pile de sacs entreposés dans un coin du moulin. Childéric jeta la farine dans les yeux de l'ogre qui, aveuglé recula, sortit du moulin jusqu'à tomber dans le vide du haut de la montagne. Ayant repris ses esprits, le prince redescendit de la montagne et se dirigea sans attendre vers « la forêt sans retour » guidé par la carte.

Arrivé à l'orée de la forêt qui paraissait immense, Childéric eut peur de lui-même se perdre et de se retrouver à son tour prisonnier de cette forêt enchantée. Réfléchissant à une solution et pensant à sa princesse bien aimée, il sortit le collier d'Isabelle qu'il avait emmené avec lui comme un porte-bonheur. C'est alors que Vaillant eut une idée. Il proposa à Childéric de casser le collier et de semer les perles sur son chemin. Le prince rentra dans la forêt et après un long moment réussit à retrouver sa princesse et put sortir grâce au stratagème

des perles semées suggéré par son ami à quatre pattes.

Childéric rentra dans son grenier avec Isabelle. Afin de le remercier, la princesse embrassa le prince et la magie de ce baiser d'amour sincère brisa l'enchantement jeté par la jalousie de la sorcière Sophie.

Le grenier se transforma en un somptueux palais où les deux amoureux purent vivre heureux jusqu'à la fin des temps.

Résumé de l'histoire

Un prince condamné par le sort d'une sorcière jalouse à vivre de grenier en grenier est séparé de sa bien-aimée prisonnière d'une forêt enchantée.

Grâce à son fidèle ami, à son courage et aux rencontres qu'il fera, il va tout mettre en œuvre pour réussir sa quête et retrouver la princesse de son cœur. Pour cela, il devra affronter de nombreux dangers et ennemis.

L'Amour sincère et le courage triompheront-ils de l'enchantement jeté par une sorcière ?

Création et écriture d'un conte

En 4 séances, un groupe d'une dizaine de résident(e)s du service Pergaud a inventé une histoire à l'aide d'un tarot des contes et de leur imaginaire

Résidents ayant participé : Mme Grosjean, Mr Aimé, Mme Pourny, Mr Franjou, Mme Clerc, Mme Oumedjkane, Mr Bouvier, Mme Chippaux, Mr Philibert, Mr Pedrocchi, Mr Nicod

Animateur référent du projet : Jean-Charles Desmoulins