

# Le Chasseur et la noix

**Forme :** Conte de sagesse

**Âge :** 10-12

**Source :** Grimm

**Notions mathématiques :** limites convergence, probabilités, temps, le zéro

**Démarche mathématique :** communiquer

**Compétences transversales :** stratégie, pensée créative, confiance en soi, persévérance

**Résumé :** *Un chasseur rencontre un vieil homme mystérieux qui lui propose un pari risqué. Perdant tout, il finit par gagner ce qu'il n'imaginait même pas : l'introduction des chevaux dans le monde.*

Ça fait longtemps, ça fait tellement longtemps de ça, que si vous y étiez vous seriez pas ici maintenant ou si vous êtes ici maintenant c'est parce que vous y étiez pas ! Ça fait tellement longtemps de ça, c'est dans le temps que l'monde il prenait le temps. Maintenant c'est le temps qui prend le monde.

Il y avait un chasseur. Pas n'importe quel chasseur : LE chasseur. Cet homme-là, il connaissait toutes les bêtes de la forêt, il connaissait les repères, il connaissait où est-ce qu'il va aller chercher de la nourriture. Il prenait son arc et flèches avec lance. Et un homme généreux, un homme vaillant cet homme-là. On disait de lui que si toutes les feuilles d'automne étaient de l'or et l'écume des mers était de l'argent, ils lui auraient tout donné. Il y n'avait personne dans son village qui avait faim, personne qui avait froid, ils avaient tous de belles fourrures.

Mais personne n'est parfait et lui, il avait un défaut : le défaut qu'il avait, c'est qu'il aimait le jeu. Il aimait jouer avec les dés d'os.

Le matin que je vous conte, ce matin-là, il est parti à la chasse. Par les chemins dans le bois, il tourne un coin, et puis devant lui il voit un vieil homme. Les rides des yeux tellement vieux de cet homme-là on aurait dit un labyrinthe pour tester l'intelligence. Des yeux qui brillaient, qui brûlaient. Et pointant un doigt vers le chasseur il dit Chasseur : « Tu vas jouer ».

C'était de la musique aux oreilles du chasseur, il était tellement content.

☐ Mais qu'est-ce qu'on va jouer ?

☐ Si tu perds, je vais te prendre ta longue lance.

☐ Mais ma lance, elle est faite dans un cœur de chêne. J'ai pris un an de travail pour façonner

la tête de cette lance.

Mais le vieux fouille dans ses oripeaux et il sort une noix :

□ Si tu gagnes...

□ Une noix ?! Tu me prends pour un fou ! Une noix contre ma lance !?

□ Mais ce n'est pas une noix ordinaire. Le vieux sépare à peine les deux moitiés de la noix qu'il y a une lumière dorée qui en sort. Regarde, regarde à l'intérieur !

Le chasseur se penche et il regarde à l'intérieur de la noix et là, un pré, fleuri, avec toutes les fleurs de l'été du printemps et dans ce pré, des bêtes qu'il ne connaissait pas. Et lui qui connaissait toutes les bêtes ! Des bêtes d'une beauté, d'une élégance, d'une grâce ! Et derrière elles, des collines et derrière les collines, des montagnes, des montagnes.

□ Donne-moi les dés.

Le chasseur les prend, crache pour la chance, les roule et perd.

Le vieux prend la lance et regarde le chasseur :

□ Chasseur, tu vas jouer encore !

□ Qu'est-ce que tu vas me prendre si je perds ?

□ Si tu perds, je vais te prendre ton arc et tes flèches.

□ Mes flèches ? Trois journées que j'ai passé en haut de la montagne à attendre cet aigle, j'ai encore les marques des serres sur mes avant-bras. C'est avec les plumes de cet aigle-là que j'ai fait mes flèches.

□ Si tu gagnes, je te redonne la lance et je te donne la noix.

□ Donne-moi les dés.

Alors le chasseur prend les dés, crache pour la chance, les roule et perd.

Il donne l'arc et les flèches au vieillard.

□ Chasseur, tu vas jouer encore !

□ Mais le vieux, regarde je n'ai plus rien à jouer qu'est-ce que tu veux m'enlever maintenant ?

□ Si tu perds je vais t'enlever de ce monde, tu ne reverras plus tes compagnons de la chasse et de la fête tu ne reverras plus jamais tes enfants.

Il pensait à ses compagnons de la chasse et de la fête, il pensait à ses enfants et surtout, il pensait à sa femme, elle qui était si belle qu'il pensait que la terre était un tapis fleuri pour ses pieds mais il pensait aussi aux bêtes.

Alors il prend les dés, crache pour la chance et les roule et perd. Et s'évanouit. Il voit défiler des pays à la vitesse de la mort jusqu'à ce qu'il n'y a plus rien sauf le son des étoiles. Il regarde, il est dans un pré et juste là si proche qu'il peut presque les toucher.

□ Chasseur, tu vas jouer encore !

□ Pourquoi tu veux qu'on joue maintenant qu'est-ce que tu veux m'enlever maintenant ?

□ Si tu perds, je vais t'enlever de ce monde-ci aussi, je vais t'enlever de tous les mondes, ça va être comme si tu n'as jamais existé. Mais si tu gagnes, si tu gagnes, je te redonne ton arc et

tes flèches je te redonne la lance et je te permets de retourner chez vous, avec de ces bêtes-là avec toi.

□ Donne-moi les dés.

Il prend les dés, crache pour la chance, les roule et cette fois-ci cette fois-ci, il gagne.

Le vieux lui rend sa lance, son arc et ses flèches.

□ Les bêtes, appelle-les, elles vont te suivre.

Alors le chasseur appelle les bêtes et elles le suivent.

Et il tourne, et il marche et il marche, il marche, il tourne, les appelle et les bêtes marchent derrière lui.

Et il a marché tellement qu'il est revenu jusqu'ici et c'est comme ça que les chevaux sont arrivés dans le monde.