Myths&Maths

Cofinancé par l'Union européenne

Projet 2023-1-FR01-KA220-SCH-000167334

Le Chasseur et la noix

Forme : Conte étiologique

Âge : 10-12, 13+

Source : Grimm

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.

Démarche mathématique

Persévérance En mathématiques comme dans tous les domaines, certaines découvertes n'ont été possibles que parce que des hommes et des femmes se sont consacrés tout entiers à leurs recherches.

Compétences transversales

Visualiser dans l'espace Dans la noix il y un monde miniature, où se retrouvent après le troisième lancer le chasseur et le vieil homme. On peut essayer de visualiser ces univers emboités.

Notions mathématiques

Probabilités Le chasseur n'est perdant que s'il perd tous ses lancers. Si c'est vraiment un jeu de hasard, quelle est la probabilité qu'il perde avec 1, 2, 3, 4 lancers ? Est-ce vraiment un jeu de hasard ?

Commentaire : Ce conte aborde les jeux de hasard.

C'était il y a longtemps, il y a si longtemps que si vous y étiez vous ne seriez pas ici maintenant. Et si vous êtes ici maintenant, c'est parce que vous n'y étiez pas ! C'était il y a si longtemps de ça, dans le temps où le monde prenait le temps... Et maintenant, c'est le temps qui prend le monde.

Il y avait un chasseur. Pas n'importe quel chasseur : C'était un chasseur avec son arc, ses flèches et sa lance qui connaissait toutes les bêtes de la forêt, tous les repères et qui savait où aller chercher la nourriture. C'était un homme généreux, un homme vaillant, cet homme-là. On disait de lui que si toutes les feuilles d'automne avaient été d'or et l'écume des mers d'argent, il aurait tout partagé. Grâce à lui, personne dans son village n'avait faim, personne n'avait froid, et tous avaient de belles fourrures. Cependant il avait un défaut : il aimait le jeu. Il aimait jouer avec les dés d'os.

Un matin, il partit à la chasse. Dans le bois, au détour d'un chemin, il aperçut un vieil homme, aux rides si profondes qu'on aurait dit des labyrinthes. Ses yeux pétillaient de malice. Pointant un doigt vers le chasseur, il dit :

— Veux-tu jouer avec moi ?
Ces paroles étaient comme un appel, comme une musique, comment y résister ?
 À quoi va-t-on jouer ?
 Si tu perds, je te prendrai ta longue lance.
 Mais ma lance, faite dans un cœur de chêne, m'a demandé un an de travail ! rien que pour façonner sa tête…
Le vieux fouilla dans ses oripeaux et sortit une noix :
 Si tu gagnes…
 Une noix ?! Tu me prends pour un fou ! Une noix contre ma lance !?
 Ce n'est pas une noix ordinaire.
Le vieux sépara légèrement les deux moitiés de la noix… Une lumière dorée en sortit.
— Regarde, regarde à l'intérieur !
Le chasseur se pencha, regarda à l'intérieur de la noix et vit un pré parsemé de fleurs, dans lequel se trouvaient des bêtes d'une grande beauté qu'il n'avait jamais vues, alors qu'il avait une très bonne connaissance des animaux ! Et derrière elles, se trouvaient des collines, des montagnes à perte de vue.
 Donne-moi les dés !
Le chasseur les prit, cracha pour la chance, les fit rouler et perdit. Le vieux prit la lance et dit au chasseur :
 Chasseur, tu vas jouer encore !
 Qu'est-ce que tu vas me prendre si je perds ?
 Si tu perds, je te prendrai ton arc et tes flèches.
 Mes flèches ? J'ai passé trois journées en haut de la montagne à attendre cet aigle, j'ai encore les marques des serres sur mes avant-bras. C'est avec ses plumes que j'ai fait mes flèches.
 Si tu gagnes, je te rendrai la lance et je te donnerai la noix.
 Donne-moi les dés.
Le chasseur prit alors les dés, cracha pour la chance, les fit rouler et perdit. Il donna l’arc et les flèches au vieillard.
 Chasseur, tu vas jouer encore !
 Regarde, je n'ai plus rien à jouer. Que veux-tu m'enlever maintenant ?
 Si tu perds, je t’enlèverai de ce monde. Tu ne reverras plus tes compagnons de chasse et de fête. Tu ne reverras plus jamais tes enfants.
Il pensait à ses compagnons de chasse et de fête, à ses enfants et surtout, surtout, à sa femme, elle qui était si belle, mais il pensait aussi aux bêtes.
Il prit les dés, cracha pour la chance, les fit rouler, perdit et s’évanouit. Il vit alors défiler des paysages à une vitesse fulgurante jusqu'à ce qu'il se retrouve dans un pré si proche des étoiles qu’il pouvait presque les toucher.
 Chasseur, tu vas jouer encore !
 Pourquoi veux-tu jouer ? Que peux-tu encore m'enlever ?

 Si tu perds, non seulement je t’enlèverai de ce monde-ci, mais aussi, de tous les mondes, comme si tu n'avais jamais existé. Mais si tu gagnes, je te rends ton arc, tes flèches, ta lance et je te permettrai de retourner chez toi, accompagné de ces bêtes-là.
 Donne-moi les dés.
Il prit les dés, crache pour la chance, les fait rouler et cette fois-ci cette fois-ci, il gagna.
Le vieux lui rendit sa lance, son arc et ses flèches.
 Les bêtes, appelle-les, elles vont te suivre.
Le chasseur appela alors les bêtes qui le suivirent.
Et il tourna, et il marcha et il marcha, il marcha, il tourna, les appela et les bêtes marchèrent derrière lui. Et il a tant marché qu’il est revenu dans son village.
Et c'est comme cela que les chevaux sont arrivés dans ce monde.