

Mille et une NUITS pour conter le Musée



The background is a dark blue space filled with numerous small white and blue stars. There are several larger celestial objects: a large white crescent moon in the top right, a yellow crescent moon in the bottom center, a red star in the middle left, a white star in the bottom left, and a white star in the top left. A spiral galaxy is visible in the center, and a blue nebula-like shape is in the bottom center. The text is positioned on the right side of the page.

**Les élèves de CE2-CM1 de
l'École Henri Challand
vous présentent**



Mille et une
NUITS
pour conter le Musée

OPÉRATION LA CLASSE L'ŒUVRE !
- 2019-2020 -



Ce projet de contes est né d'une envie partagée par Anaïs DONDEZ, responsable du Musée, et Céline ROCOPLAN, professeure des écoles : permettre aux enfants de découvrir et s'approprier leur patrimoine par le biais de l'écrit et de l'imaginaire. Ainsi, un conteur-auteur de la région, Jean-Michel VAUCHOT, a été sollicité pour accompagner les élèves dans la production de récits, en miroir avec des objets du Musée¹, et en lien avec l'exposition temporaire *Instant'Années de Nuits*.

Rapidement, le triangle pédagogique s'est mis en place - la médiatrice culturelle et les œuvres du musée, le conteur et ses contes, la professeure et ses élèves - et les grandes lignes du projet ont pu être définies.

Au cours de deux séances préalables au Musée avec Victoire BONIN, médiatrice, les élèves de CE2-CM1 ont découvert les œuvres et leur contexte. Quatre journées en classe ont ensuite été consacrées aux enfants avec un double objectif : approcher l'écriture comme la pratique ludique d'un art, et marier leur imaginaire aux œuvres du Musée pour créer des contes.

Plusieurs partenaires ont rejoint le projet : le rectorat, deux associations de parents d'élèves et la Communauté de communes de Gevrey-Chambertin - Nuits-Saint-Georges.

Ce livret est le fruit de ce travail collaboratif et de l'imagination des enfants. Les contes qu'ils ont créés reprennent leurs mots, leurs idées, auxquelles l'auteur a subtilement apporté du corps et de la cohérence, toujours de concert avec eux.

Nous vous souhaitons une bonne lecture !

¹Ce projet prend place dans le cadre de *La Classe, l'œuvre !* Cette opération nationale est initiée par les ministères de l'Éducation nationale et de la Culture. Chaque année, elle donne l'occasion aux enseignants de s'associer à un *Musée de France* pour construire un projet d'Éducation Artistique et Culturelle à partir de l'étude d'œuvres ou d'objets issus de ses collections.

ANAÏS DONDEZ

Responsable du Musée de Nuits-Saint-Georges

J'ai souhaité collaborer avec un conteur-auteur bourguignon afin d'offrir une nouvelle opportunité d'apprentissage à une classe de l'École Henri Challand de Nuits-Saint-Georges.

Le Musée est un véritable outil éducatif offert par la municipalité aux habitants du territoire et aux touristes. Dans le cadre du projet, les enfants ont découvert quelques objets en lien avec l'exposition *Instant'Années de Nuits*. Ils ont aussi acquis un ensemble de connaissances pratiques leur permettant de se familiariser avec les ressources disponibles au sein de la structure.

L'une des grandes spécificités des visites d'un musée, c'est la rencontre avec les objets. Ils sont investis de significations et ont un fort pouvoir évocateur, en renvoyant au passé. Dans le cadre de ce programme éducatif, le sens des objets a été enrichi par le regard des enfants accompagnés de leur professeure, du conteur et de la médiatrice culturelle. L'écriture de contes patrimoniaux révèle ainsi le pouvoir créatif et imaginaire des objets.

La réussite de cette aventure tient à la force du travail collectif qui a été mené, à la motivation de tous les acteurs et partenaires que je remercie chaleureusement.



VICTOIRE BONIN

Médiatrice culturelle, chargée du récolement

Permettre une approche sensible et ludique des musées est essentielle. Grâce à ce type de projets, les publics impliqués s'approprient les connaissances qu'on leur apporte. Ils deviennent ainsi eux-aussi des médiateurs, des passeurs de savoirs. Ce travail avec les enfants a permis d'échanger avec eux, de tisser une relation de confiance propice à l'expression écrite et orale.

J'ai été agréablement surprise de voir à quel point ils aimaient réemployer ce qu'ils avaient entendu en visite et comment ils mettaient en scène les objets, les lieux et personnages qu'ils avaient découverts. C'était un plaisir de voir comme le Musée stimulait leur imaginaire !



CÉLINE ROCOPLAN

Professeure des écoles

« Mille et une Nuits pour conter le Musée » est une aventure qui a dépassé toutes mes espérances d'enseignante.

Une collaboration fructueuse et complémentaire entre le conteur professionnel, le Musée et l'École a permis aux élèves de s'investir dans un projet d'écriture véritablement porteur de sens. De plus, le travail en groupe leur a appris à : faire des choix, s'écouter les uns les autres, s'entraider et se mettre d'accord pour mieux s'organiser.

Et quel enthousiasme, quelle implication de leur part !

Félicitations à eux.



Fédération des Conseils de Parents d'Élèves de Nuits-Saint-Georges

(FCPE)

C'est avec grand plaisir que nous avons souhaité soutenir cette belle collaboration entre les

enfants, le Musée de Nuits-Saint-Georges et le conteur Jean-Michel Vauchot.

Quelle chance pour les élèves de pouvoir être guidés dans l'écriture par un conteur professionnel !

Peut-être que cette vocation grandira chez quelques-uns ?

Nous avons hâte de découvrir leurs histoires.



Union Nationale des Associations Autonomes de Parents d'Élèves

(UNAAPE)

L'UNAAPE a souhaité contribuer au projet porté par Mme Rocoplan et par sa classe de CE2-CM1.

Il nous apparaît important que les élèves puissent découvrir l'écriture d'une manière différente de celle qu'ils pratiquent au quotidien.

L'UNAAPE Nuits-Saint-Georges est fière d'accompagner ce projet à portée éducative et pédagogique.



Quand je serai grande, j'aimerais être *conteuse*.
Rien que lire mon histoire me donne plein d'*émotions*.

J'aime l'expression de M. Vauchot : « C'est donnant donnant : vous me *racontez vos histoires* et je vous raconte les miennes. »

Ça m'apprend à travailler en groupe et peut-être que je pourrai *écrire des contes chez moi*.

On peut les refaire à la maison. Le *travail en groupe* s'est bien passé et chacun fait sa part de travail.

J'ai bien aimé, on s'est beaucoup *amusé*. Le conte qu'on a créé commençait tristement mais ça devient joyeux. Surtout, moi, j'ai un problème de lecture, ça me fait travailler et *apprendre de nouveaux mots* comme « tonnellerie ».

J'ai aimé quand Jean-Michel nous racontait des contes dans la salle à histoires car cela donnait envie d'*être comme les héros* et cela nous a fait faire des *rêves*.

J'ai aimé car cela peut *donner envie d'encore plus lire*, cela nous fait *développer nos idées* dans notre boîte à images. J'ai retenu qu'un conte n'est pas facile à réaliser.

J'ai aimé les histoires car elles sont toutes *différentes*.

Ce projet m'a apporté de la *joie*.

J'ai bien aimé le projet car *j'adore écrire des histoires*. J'ai *adoré* que Jean-Michel fasse travailler notre boîte à images. J'ai retenu que, dans un conte, il faut faire de la réécriture.

J'ai retenu que, pour écrire un conte, il faut *plusieurs étapes*.

J'ai retenu qu'il fallait *sortir de sa cage*.

J'ai aimé *créer un héros*.

J'ai bien aimé le projet parce qu'écrire une histoire m'a donné envie et m'a *inspiré*.

On a tous des *idées* donc on avance !

JEAN-MICHEL VAUCHOT

Conteur-Auteur

Dans le cadre de l'opération nationale *La classe, l'œuvre !*, Anaïs Dondez a souhaité révéler le patrimoine du Musée municipal par l'art du récit.

Fort de la confiance et de la complicité de Céline Rocoplan, j'ai pu installer dans sa classe une pédagogie de l'imaginaire et de l'émotion pour mobiliser les surprenantes potentialités artistiques et culturelles de ses élèves.

Ma parole conteuse a relayé les commentaires avisés de Victoire Bonin pour solliciter la mémoire affective des enfants, celle qui redonne vie aux récits et aux œuvres patrimoniales transmis entre les générations. Le conte a sans aucun doute trouvé dans cette classe de nouveaux passeurs.

Je ne suis pas venu montrer ce que je savais faire mais révéler aux élèves, dans un projet d'équipe*, ce qu'ils étaient capables de faire.

La mission est-elle réussie ?

À vous de lire ! À vous de le dire !

**Merci aussi à Julie Marzi, d'avoir marché avec nous dans la forêt des contes.*



OLIVIER BAYLE

Adjoint au Patrimoine de la ville de Nuits-Saint-Georges

Je suis ravi de ce projet mis en place par le Musée de Nuits-Saint-Georges et je félicite l'équipe à l'initiative de cette réalisation. Mobiliser ainsi les élèves de classes CE et CM autour des collections marquera sans doute leurs jeunes esprits.

L'une des missions des musées est de « démocratiser » la culture, de la partager et de la faire connaître et découvrir au plus grand nombre. Aller au contact des sensibilités des plus jeunes en leur proposant une autre forme d'art qui s'expose moins facilement au sein des musées : le conte, me semble résolument moteur pour ces individus en construction. Les rendre acteurs de l'élaboration d'un conte, en partant des œuvres du musée et de leurs ressentis, de même que les inciter à verbaliser leur interprétation des œuvres me semble un exercice louable à bien des égards. Même adulte, il est parfois compliqué de s'exprimer sur ses ressentis, de partager ses émotions ou ses impressions face à une œuvre. Cet exercice est donc bienvenu pour ces jeunes.

Souhaitons que ces activités éveillent l'envie de côtoyer les œuvres et les musées sous un regard autre, joyeux, et de façon plus intense et participative. Ce projet s'inscrit, au même titre que d'autres actions, dans une politique pro-active envers les publics scolaires. J'espère qu'il sera vivement animé et relayé par le corps enseignant.

FLORENCE VÉDRENNE

Adjointe aux Affaires scolaires et sportives de la ville de Nuits-Saint-Georges

L'une des vocations des musées est de rendre leurs contenus accessibles à tous les publics. Ainsi, le Musée de Nuits-Saint-Georges met en place chaque année un programme d'activités variées en direction des publics scolaires. Il développe également des partenariats et propose un accompagnement aux enseignants dans leurs Projets d'Éducation Artistique et Culturelle incluant une approche des collections.

Ce projet de contes patrimoniaux est un très bel exemple de ce qui peut être développé, dans le cadre d'une approche transversale de l'éducation. Les compétences de chaque partenaire étant spécifiques, il est important de pouvoir les associer, comme cela a été le cas entre l'École Henri Challand, le Musée et M. Vauchot.

Ce projet d'action culturelle au long cours constitue une vraie expérience de vie pour les jeunes, cela a été un véritable moment de partage autour d'une passion.

Ce projet est également soutenu par la Communauté de communes de Gevrey-Chambertin et de Nuits-Saint-Georges dans le cadre d'un partenariat entre les Médiathèques intercommunales et le Musée de la ville de Nuits-Saint-Georges.





LA CHATTE

ET LES TROIS CERCEAUX



La chatte savante à l'arbre monte, et quand elle descend, chante des contes. Je l'ai écoutée trois soirs, j'ai retenu une histoire.

Il était une fois, une chatte qu'on appelait Mia. Son surnom était Mimi car elle était trop « mimignonne ». Elle avait cinq mois. Son poil de couleur rosée avait des tâches bleues et son nez était orange. Elle avait peur des chiens qui aboyaient, de l'orage qui grondait et de la fourrière. Elle était heureuse quand elle trouvait du poisson dans une poubelle et quand elle rêvait. Elle couchait dans une boîte remplie de coton et un gant de toilette lui servait de couverture. Mia avait fait un petit trou dans le carton pour voir les alentours. Pour s'endormir, elle se mettait deux cotons-tiges dans ses oreilles. Son occupation préférée consistait à lire des contes qu'elle trouvait dans les boîtes à livres. Elle aimait aussi arracher le coton avec ses griffes et en faire des boules pour jouer.

Mais il lui manquait de la compagnie pour être heureuse. Mimi rêvait, comme les enfants abandonnés des contes de fée, de retrouver sa famille. C'était son rêve le plus cher. Elle aurait aussi aimé avoir une amie. Parce qu'elle se sentait seule et triste, la minette décida de partir à l'aventure. Elle sauta dans le premier véhicule venu. Elle eut de la chance, elle tomba dans un camion de pelotes de laine.

La route défilait à toute vitesse. La petite chatte entra aperçut une école en chocolat, un chat qui faisait sa toilette, une licorne qui tombait d'un arc-en-ciel, un élève de madame Rocoplan. Puis, un peu plus loin, elle vit une souris qui dansait, un livre volant et un nain de deux mètres qui avait soudainement grandi. Elle sauta du camion au premier ralentissement.

Elle marcha quelques minutes avant de rencontrer une jeune femme sans abri : la mère Lousigne. Celle-ci était aveugle, sa peau toute sale et elle portait des habits déchirés. Elle grelottait de froid. Mia lui tricota avec les pelotes de laine trouvées dans le camion : un pull-over, des moufles et un pantalon. Puis, la petite chatte se balança sur un noisetier jusqu'à ce qu'une branche se casse. Grâce à ce branchage, la pauvre demoiselle arriva à se guider. Pour la remercier de son aide, la mère Lousigne lui offrit trois cerceaux de tonneaux en lui disant qu'ils étaient magiques.

« Quels sont leurs pouvoirs ? interrogea Mia.

- Si tu sautes dedans, le premier te rendra invisible, le deuxième te téléportera, le troisième pourra te transformer en animal ou en humain. » Elle conclut : « Ensuite, les cercles de bois retourneront chez eux dans la tonnellerie. »

Bras dessus, bras dessous, elles poursuivirent leur chemin. Sur le trajet, elles rencontrèrent des chiens qui avaient quatre têtes. Les méchantes bêtes défièrent Mia. Pour la laisser passer avec son amie, la chatte devrait marcher sur des clous avec ses chaussettes en coton, ramper sous des ronces et sauter sur des bouts de glace coupants. La petite minette s'enfonça une pointe de fer dans la patte, se griffa le coussinet avec une ronce et renonça à la troisième épreuve. Elle finit par s'endormir, épuisée.

Quand elle se réveilla, elle se mit à réfléchir avec la mère Lousigne à la meilleure façon d'utiliser les cerceaux de bois. Elles bondirent dans le premier cercle pour se rendre invisible et échapper aux chiens. Avec le deuxième, elle se téléportèrent de l'autre côté des clous et des ronces. Le troisième rond transforma Mimi en kangourou, la mère Lousigne sauta dans sa poche et elles bondirent très loin derrière les morceaux de miroir tranchants. Elles passèrent devant la Roche du saut de la bique et traversèrent un peu plus tard le Jardin anglais.

Ayant repris leur forme originelle, elles coururent derrière les cercles qui retournaient dans leur tonnellerie. L'endroit était rempli de tonneaux avec des cerceaux. Il y avait du lierre qui grimpait sur tous les murs. Elles voyaient aussi de grands arbres : des sapins, un marronnier... Devant le portail, un homme pressait du raisin dans un pressoir en bois de couleur marron, et un tonnelier enfilait des cerceaux sur un tonneau. C'est là, derrière une barrique, que Mia aperçut des chats au nez orange et au pelage rosé avec des taches bleues. La chatte s'étonna de leurs couleurs avant de comprendre qu'ils faisaient partie de sa famille. Mia sauta en pleurant de joie ; elle les avait enfin retrouvés !

Notre héroïne, sa nouvelle famille et la mère Lousigne furent fêtées par tout le village. Un grand banquet fut organisé et on y servit notamment du jambon du Morvan avec des champignons à la crème et de la brioche nuitonne. Grâce aux cerceaux magiques qui cerclaient le tonneau de la fête, les villageois burent ce jour-là le meilleur vin du monde.

Une heure pousse l'autre, une heure chasse l'autre. Enfin, vient une heure plus triste que les autres : c'est l'heure de nous quitter.

Alexian DELRUE, Lina EL MONSOURI, Lilou FAIVRE, Pauline GESSEAUME, Coline MIGNON, Mathis PITOISSET



JULIEN

ET L'ÉPÉE MAGIQUE



Silence, silence, la queue du chat balance. Quand la queue du chat a fini de balancer, quand le coq a fini de chanter, quand les poules ont fini de picorer, quand Claudine Coassine a fini de coasser ... Le silence est arrivé et mon histoire peut commencer.

Il était une fois, un prince âgé de vingt-cinq ans. Il s'appelait Julien. Il ressemblait à un héros de conte de fées. Il était grand, 2m15, son visage était ovale et il avait le nez parfaitement au milieu de la figure. Il était vêtu d'une cape rouge et d'un pantalon rayé de couleur bleu. Rêveur, il songeait à mettre les méchants en prison, à devenir pilote dans l'armée de l'air et pompier pour éteindre le feu. Enfin, il désirait avoir un oiseau voyageur.

Le jeune homme habitait dans un gigantesque château entouré de fleurs et d'arbres. Cet endroit était fait de pierre de couleur beige et grise. On y pénétrait par un pont-levis. De chaque côté de ce palais, il y avait des tourelles. Ce lieu gigantesque s'appelait le Château de la Nature. À l'intérieur on apercevait des bassins. Dans les bassins, il y avait des poissons. Dans les poissons, il y avait des crevettes. Dans cette forteresse, on trouvait aussi des cachots et dans les cachots, des méchants. Julien faisait des combats d'épée dans le parc et il occupait ses journées à manier son arme, à laver son cheval et à le caresser.

Mais le héros, pour être pleinement heureux, cherchait à se procurer l'épée magique qui lui servirait à tuer le dragon qui habitait le Beffroi et qui terrorisait le pays. Il chemina et vit la rivière qui brassait de l'air, une fontaine qui changeait de couleur selon son humeur, un loup noir, une plante carnivore géante et un berger allemand effrayant.

En chemin, il rencontra la grenouille Claudine Coassine. Elle avait les pattes si longues que lorsqu'elle marchait sur la terre ses cheveux blancs se confondaient avec les nuages. Ses yeux transparents faisaient des grands ronds. Elle avait besoin de retourner à la mare mais elle s'était emmêlé les quatre pattes. Elle demanda au prince s'il pouvait l'aider. Le jeune homme dénoua le nœud de ses cuisses et la ramena au point d'eau.

Pour le remercier de son aide, Claudine lui offrit un panier-porteur pour récolter le raisin. C'était un panier ovale en osier, resserré sur les côtés.

« Il est magique, lui expliqua-t-elle.

- Quel est son pouvoir ? questionna Julien.

- Il peut se multiplier à l'infini et se transformer en ce que tu souhaites.
- À la place du panier j'aurais voulu une épée, soupira Julien.
- Aie confiance, il te conduira au bon endroit. »

Ils poursuivirent leur route, portant le panier à deux. Celui-ci les tirait en avant.

Sur la route, le prince et son amie tombèrent dans un immense trou et ils furent immédiatement recouverts de terre et de cailloux. Impossible de se dégager et de remonter. Ils crièrent très fort : « Au secours !!! »

Julien et sa compagne décidèrent d'utiliser le pouvoir du panier. Le prince transforma l'objet en foreuse. Ils creusèrent un grand tunnel et évacuèrent la terre avec les paniers qui s'étaient multipliés. Puis, ils les utilisèrent comme une grande échelle pour sortir du tunnel. Ils débouchèrent près de la Mairie, en face de l'Hôtel de la Croix Blanche.

Les deux amis se trouvaient dans une fête de village. Il y avait des hommes, des femmes et des enfants. Devant le Pont de Charmois, il y avait un encadrement de paniers-porteurs sur lesquels étaient écrits des noms de parcelles de vignes. Au-dessus de cet édifice, on voyait un fût, des fleurs et des grappes de raisin. Des guirlandes étaient accrochées aux maisons. C'est là qu'ils aperçurent un objet qui brillait au milieu du décor. C'était l'épée magique qui dépassait du tonneau. Julien escalada l'arche pour s'en emparer.

Le jeune homme se dirigea ensuite vers le centre du village. Il grimpa dans le Beffroi et d'un seul coup d'épée, d'un seul, trancha les dix têtes du dragon ! Le prince en profita pour délivrer une princesse dont personne n'avait jamais entendu parler. Ils tombèrent amoureux mais décidèrent de ne pas se marier.

Notre héros et Claudine Coassine furent fêtés par tout le village. On mangea le pâté chaud de Côte d'Or et on chanta le chant de la « Sans-Peur » pour fêter la liberté retrouvée.

Kirikiki, j'ai marché sur la queue de la souris, elle a fait cuicui et mon histoire est finie !

Lilou CORDEROT, Ludivine GUILLEMIN, Yamina HABLAL, Lorenzo DI-VITA, Matt LAGRÈZE, Léon MUTIN



LA PLUME

ET L'ENCRIER



Ce que je vais vous raconter, je ne l'ai pas inventé. Je suis né trop tard d'un mois, tous les autres contes étaient déjà faits sans moi.

Il était une fois, un jeune héros âgé de vingt-deux ans. Il s'appelait Tommy. Il était grand et musclé. Le jeune homme avait les yeux qui changeaient de couleur en fonction du temps. Ses cheveux blonds étaient coupés court. Tommy possédait un blason écossais et il portait une armure ainsi qu'une épée de chevalier couleur argent. Il habitait en Écosse, dans une grande maison près d'un volcan. Notre joli et poli garçon était très attiré par une princesse. Cependant, il n'aimait pas qu'elle mette trop de rouge à lèvres car, quand il l'embrassait, après il en avait partout. Tommy aimait le sport et particulièrement la danse, pour laquelle il se passionnait. Tous les soirs, il s'entraînait pour inviter son amoureuse à valser avec lui.

Mais il lui manquait quelque chose pour être heureux. Il voulait écrire une belle lettre d'amour à la demoiselle pour la demander en mariage. Mais notre jeune homme ne savait ni lire ni écrire ! Aussi, décida-t-il de démarrer l'aventure de l'écriture. Il s'élança de bonne heure sur son meilleur cheval : l'étalon ailé. Celui-ci battit si fort des ailes qu'il l'emporta par-dessus la Manche et atterrit en Bourgogne.

Sur son extraordinaire monture, Tommy aperçut des arbres dont un qui parlait, il vit un hérisson polisson, un dragon qui crachait de l'eau, une fontaine où coulait du chocolat. Il s'émerveilla aussi devant les belles vignes.

En chemin, Tommy rencontra l'Escargot fou de Quincey. Il avait de grandes antennes et une belle carapace bleu-orange. Il en bavait beaucoup pour avancer et rejoindre un jardin rempli de salades. Tommy choisit de le prendre sur son épaule et l'escargot lui indiqua la route du potager. Pour remercier le garçon de son aide, le mollusque de Quincey lui offrit une plume et un encrier magiques.

« Quels sont leurs pouvoirs ? demanda Tommy

- Lorsque tu dessines un objet avec cette plume et son encre, il se met à exister pour de vrai ! », s'exclama le gastéropode fou.

Ils tombèrent d'accord pour poursuivre l'aventure ensemble. Tommy lui raconta son histoire et son nouvel ami lui dit qu'il connaissait un lieu où l'on apprendrait bientôt à lire et à écrire. Arrivés à un carrefour, ils hésitèrent entre deux chemins : celui du pont et celui qui menait à une grotte. Un bruit effrayant attira Tommy et son compagnon vers l'énorme trou de la caverne mystérieuse. Ils se penchèrent trop en avant et tombèrent sur le dos d'un dragon aux écailles de corne. Le jeune homme perdit connaissance. L'escargot lui bava dessus pour le réveiller. Ils décidèrent d'utiliser les objets magiques.

Ils dessinèrent un gros jambon qui prit forme immédiatement et le jeune héros le jeta très loin pour attirer le dragon à l'extérieur de la grotte. Ensuite, Tommy eut l'idée de créer une échelle avec la plume et l'encrier. Ils purent ainsi s'enfuir en grimpant sur les barreaux en bois.

Ils passèrent devant le Château Gris entouré par les vignes et dépassèrent le Beffroi de la ville. Les deux amis arrivèrent devant une grande maison.

« Elle change de couleur en fonction du temps ! », s'exclama l'escargot.

Il s'agissait d'une école qui était en train de se construire. Le bâtiment avait deux étages. Le bas était déjà fini et on était en train de bâtir le toit. Les fenêtres n'étaient pas encore mises. On apercevait à côté, une salle d'arts plastiques. L'école se trouvait dans la nature. C'était une école de garçons avec un cinéma tout près et une route pour la circulation. Sur un grand panneau, ils aperçurent une affiche avec des mots imprimés. Mais comme ils ne savaient pas lire, ils demandèrent de l'aide à la personne qui surveillait les travaux.

« Bonjour monsieur, comment vous appelez-vous ? demandèrent-ils d'une même voix.

- Je m'appelle Henri Challand.

- Pouvez-vous nous dire ce qu'il y a de marqué sur cette grande feuille ? »

L'homme lu :

« Nuits-Saint-Georges, école Henri Challand. Pour apprendre à lire et à écrire. Pensez à vous inscrire ! »

Et c'est ce que Tommy fit, avec son escargot toujours sur l'épaule.

Après six mois de cours extraordinaires, le jeune homme savait lire, écrire et compter en français et en anglais. C'est ainsi qu'il put rédiger sa lettre de demande en mariage à sa fiancée. Ils décidèrent de se marier dans la commune et de rester y vivre car la nourriture et le vin y étaient meilleurs qu'en Écosse. Un grand banquet fut organisé pour leurs noces et tous les convives gardèrent longtemps en mémoire le goût des « porcelets en gelée au vin de Meursault ». Notre héros troqua son épée contre un sécateur et décida de devenir vigneron.

Ô gué, bon guet ! L'horloge vient de sonner !

C'est l'heure d'aller se coucher !

Ô gué, bon guet ! Et mon conte est terminé !



MARIE

ET LA MÈRE ENQUEULE



Marie marche aujourd'hui, marche demain, c'est en marchant qu'elle fait du chemin.

C'était l'histoire d'une adolescente : Marie. Elle avait les yeux multicolores, ses cheveux étaient blancs comme neige. Sportive, elle portait toujours un pantalon souple, un chemisier à manches courtes et de confortables chaussures. Marie se sentait forte quand elle courait longtemps, heureuse lorsqu'elle mangeait des bonbons et joyeuse dès qu'elle peignait. Elle habitait près de la rivière : le Meuzin, dans une maison sur pilotis, entourée d'herbe colorée comme ses yeux. Son passe-temps favori était de peindre la rivière, les arbres, la nuit, le jour, les cailloux, les étoiles.

Un jour en faisant de la peinture, Marie se salit. Elle alla vers ses parents et demanda à sa mère :

« Maman, puis-je aller au lavoir pour laver mes vêtements ? »

Sa maman répondit :

« Non, tu es trop petite ! »

La jeune fille était déçue et furieuse. Elle décida de partir à l'aventure, bien décidée à rejoindre le lavoir. Elle voulait vite grandir pour être autonome.

Sur son chemin, Marie vit les fées Huguette, Guillemette et Jacquette qui se rendaient aux Trous Légers. Elle croisa un raton laveur perché sur un arbre qui parlait, un nuage de pollution et le Père Noël qui s'était perdu.

Un peu plus loin, Marie rencontra la Mère Engueule. C'était une dame âgée, ridée comme une vieille datte et son nez ressemblait à une figue molle. Ses cheveux étaient noirs comme nuit et deux mèches grises pendaient de chaque côté de son visage. Elle avait les yeux jaune-violet. Elle ouvrait la bouche mais aucun son ne sortait de ses lèvres. C'était très embêtant pour une personne qui devait faire peur aux enfants pour qu'ils n'aillent pas se noyer dans le lavoir. Marie conduisit la Mère Engueule à la cascade de la Serrée afin qu'elle puisse boire une gorgée d'eau magique. La vieille dame but à même le jet d'eau et retrouva sa voix. Pour la remercier de son aide, la femme lui offrit une machine à coudre enchantée.

« Quel est son pouvoir ? demanda Marie.

- Son effet magique permet de créer des vêtements qui font grandir, expliqua la grand-mère. »

Elles décidèrent de poursuivre ensemble leur aventure. En longeant la rivière, elles rencontrèrent un obstacle de taille.

Un mur se dressa devant elles quand elles voulurent s'approcher trop près du lavoir. Marie dut résoudre une énigme pour passer l'obstacle. Il lui fallait expliquer le fonctionnement de sa machine à coudre. La jeune fille ne put rien dire car elle n'était pas allée beaucoup à l'école ménagère, préférant courir dans les bois. La Mère Engueule prit alors les choses en main. Elle appuya sur les pédales de la machine à coudre, actionna la manivelle pour faire tourner la courroie. Clac, clac, clac... l'aiguille se mit à piquer le tissu. Marie commenta ce qu'elle voyait et le mur disparut. L'aïeule lui fabriqua une robe : elle était blanche avec des froufrous en poils d'animaux.

Les deux amies arrivèrent devant le lavoir du Pont de Charmois. Elles virent des hommes qui regardaient les femmes laver les vêtements de la famille dans l'eau du Meuzin. Le travail était rude mais heureusement, elles pouvaient se raconter les histoires du pays et dire des blagues sur les hommes qui ne fichaient rien. Grâce à sa robe qui la transformait en grande personne, la demoiselle put se pencher devant une planche. Elle savonna, frotta, tordit le linge faisant l'admiration de toutes les lavandières. Soudain, elle reconnut une voix qui pleurait d'avoir perdu sa fille.

« Maman ! hurla Marie

- Ah ! Oh ! Ah ! Ma petite chérie comme j'ai eu peur, comme tu m'as manqué ! Désormais, nous irons au lavoir ensemble.

- Et avec la Mère Engueule qui a retrouvé du boulot ! » ajouta Marie.

Le retour de notre petite sportive fut fêté par tout le village. Un grand banquet fut organisé. Marie reprit deux fois de la glace « Belle Nuitonne » et chanta à tue-tête le premier couplet de « Joyeux enfants de la Bourgogne ».

Et si vous ne voulez pas me croire, cherchez ailleurs une autre histoire !

Léo BELIN, Hugo BORNE, Agathe KOHUT, Pierre LOBREAU-AVIDOR, Léonore RODOT, Kawsar ROTY

Liste des œuvres et objets

Musée de Nuits-Saint-Georges

- P. 8 – *Cercles de montage de tonneaux, pour quartaut, feuille et pièce*. Bois. Ø 44 cm, Ø 49 cm et Ø 65 cm. – Inv. 99.2.10, 99.2.11 et 99.2.12
Tonnellerie Misserey à Nuits-Saint-Georges, Jules MISSEREY, vers 1904-1908. Plaque de verre photographique, L. 13 x l. 18 cm – Inv. 2009.2.455
- P. 11 – *Panier-porteur*. Osier, L. 112 x l. 42 x H. 34 cm – Inv. 99.3.1
Une arche, début de la rue de Charmois, Jules MISSEREY. Plaque de verre photographique, L. 13 x l. 18 cm – Inv. 2009.2.74
- P. 14 – *Encrier d'écolier en porcelaine, plume et boîte métallique* – Inv. 2005.1.66 et 2005.1.70
Construction de l'école des garçons (école Henri Challand), Jules MISSEREY, entre 1926 et 1930. Plaque de verre photographique, L. 13 x l. 18 cm
Inv. 2009.2.35
- P. 17 – *Machine à coudre « Hurlu »*. Fonte, bois, L. 78 x H. 99 cm.

Ville de Nuits-Saint-Georges, Archives municipales

- P. 17 – *Le lavoir Charmois à Nuits-Saint-Georges*. Carte postale, L. 9 x l. 14 cm – Fonds Fromageot

Illustrations

- P. 21 – réalisées par Céline ROCOPLAN et ses élèves, à la manière du film d'animation *Princes et princesses* de Michel OCELOT dont le thème principal est ... le conte !

Crédits photographiques

Illustrations et objets – couverture, p. 8, p. 11, p. 14, p. 17, p. 21 © Adrien MILLOT

Plaques de verre photographiques – couverture, p. 8, p. 11, p. 14 © Jules MISSEREY (original) © François PERRODIN (numérisation et traitement)

Divers – pp. 3-6, p. 8, p. 11, p. 14, p. 17 © Musée de Nuits-Saint-Georges

Conception graphique

© Cha Studio

Les personnages secondaires sont issus du folklore bourguignon et nuiton. Vous les retrouverez notamment dans les documents suivants :

Émile BERGERET, *Anciennes légendes et coutumes du Pays Nuiton, Reproductions de textes rares ou inédits d'Émile BERGERET*, L'Arche d'Or, Dijon, 1980.

Danielle RATEL, *La magie de l'eau, Anecdotes, contes et légendes du Pays nuiton*, Association Culturelle et Archéologique des Hautes-Côtes de Nuits (ACAHN), Arcenant, 2003.

À TOI DE JOUER

MAINTENANT QUE TU AS LU NOS CONTES, SAURAS-TU RETROUVER
À QUELLE HISTOIRE CORRESPOND CHAQUE PRODUCTION PLASTIQUE ?

LA CHATTE

ET LES TROIS CERCEAUX



JULIEN

ET L'ÉPÉE MAGIQUE



LA PLUME

ET L'ENCRIER



MARIE

ET LA MÈRE ENQUEULE



INDICE : observe bien les photographies au début de chaque conte pour trouver les réponses.

Mille et une
NUITS
pour conter le Musée

