

maison). — II : Naissance une heure après. — III : A.4 (2 rosiers avec épée) Bi. — VI : Ter frère marié, A (feu de la reine Sofar). Rencontre vieille (Sainte Vierge), lui refuse gâteau. Sorcière de la maison du feu lui demande un cheveu un poil de son chien, un crin de son cheval. Tournés en rosiers. — VII : 1. (part, non prévenu). Ne se laisse pas embrasser, A5 (a donné gâteau), Ci (fiolle dans enveloppes successives : œuf, oiseau, caisse), C2, C3, C4, C5. Frères, chevaux, chiens vont se baigner, se tournent en poissons.

75. ID., *ib.* (Guad.), n° 6g (II, 109). *Les deux frères* (avec éléments du T. 306). I : A (roi déchu), B2, C, Ci, Ca, D (viande). Chien et jument ont petits, D3 (yeux). — II : A. — III : A5, B... (ensuite T. 316). — IV : B, B4, C3 (lion), Da, E. — V : Ai. On envoie chercher savon en Amérique pour blanchir les charbonniers, C, D, E4 (un au moulin à rasoir, un à queue d'un cheval, un décapité, selon les supplices qu'ils désignent eux-mêmes pour le coupable), F... (T. 316). — VI : M (lumière des 3 géants), B9. — VII A (part., non prévenu), A5 (part.), C3, Ca (arrose pierres).

76. ID., *ib.* (Guad.), n° 70, var. I (II, 115). S. t. Frag. Alt. VI : A4 (feu), B (héros également). — VII : A (part.), Ai, Ci, Ci, C3, C4, C5.

77. ID., *ib.* (Guad.), n° 70, var. a (II, 16). S. t. Frag. Très alt. 3 frères... VI : A4 (feu), B (avec fils, chien et héros morts). — VII : A (part.), A2, 13 (part.), A4, B4, Ci. — IV : B, B4 (chaque jour), Ci.

\*  
\* \*

*Extension* : Europe, Asie, Afrique du Nord et Centrale, Madagascar, Améri-  
rique (comme pour T. 300).

\*S\*

Les motifs qui composent les T. 300 et 303 ont une extrême ancienneté : grossesse par absorption, signe de vie (figure déjà dans le conte égyptien des *Deux frères*, XIIIe siècle avant J.-C., où c'est de la bière qui bouillonne quand le frère meurt), combat avec le dragon et libération de la princesse, confusion de l'imposteur avec les langues du monstre (mythe grec d'Alcathus, fils de Pelops), magicien qui change en pierre. On les trouve déjà dans un lointain passé isolés ou incorporés à d'autres récits. De quand datent les contes qui enchainent ces motifs en un récit complexe et logique? Deux auteurs de monographies ont cherché à répondre à cette question.

Dans *The Legend of Perseus* (3 vol., Londres, 1894-1896), Hartland rattache les récits modernes à la légende mythologique de Persée et Andromède, dans laquelle il retrouve les motifs principaux : la naissance merveilleuse de Persée (Danaë rendue mère malgré « les verrous et les grilles »), les armes merveilleuses, Andromède délivrée du dragon, la Méduse qui change en pierre ceux qu'elle regarde. Sans doute, les motifs du signe de vie et de l'imposteur confondu en sont-ils absents, l'ordre, l'importance relative et les traits des motifs sont-ils différents. Aussi, Hartland pense-t-il que le récit antique est une version imparfaite et surtout incomplète d'un récit plus ancien qui survivrait dans nos deux contes.

Dans une étude comparative récente, *Die Zwei Brüder* (F.F.C., 114, Hel-sinki, 1934), le folkloriste allemand Kurt Ranke, après avoir inventorié 1.138 va-riantes (770 du T. 303 et 368 du T. 300), en examine et en compare près de

300 dont il e pu avoir les textes. Et, d'une étude minutieuse et serrée, il t're la conclusion que le T. 303 sur lequel porte surtout son étude a dû naître en Europe occidentale, en France; il donne plusieurs raisons dont la principale est que la qualité des versions est en raison inverse de l'éloignement de la France; la première rédaction pourrait se situer au XIV<sup>e</sup> siècle. Le T. 300 dans sa partie commune aux deux T. semble remonter à une époque beaucoup plus reculée que l'on ne pourra sans doute jamais préciser. Il présente des analogies incontestables avec la Légende de Persée et une recherche plus précise et plus poussée pourra peut-être les identifier l'un à l'autre.

### Conte type n° 304

#### LE CHASSEUR ADROIT

Aa. Th. : *THE HUNTER (LE CHASSEUR)*. — Grimm : n° *fil*,  
*DER GELERNT LIGER (LE CHASSEUR ADROIT)*.

*Version nivernaise. — LE CHASSEUR ADROIT*

Résumé

*Une femme reste veuve avec trois fils. Chaque nuit, ils entendent un grand tapage sur le grenier. Les deux aînés vont voir successivement ce qui s'y passe, aperçoivent quelque chose de blanc, et pris de peur, reviennent en courant. Le plus jeune qui a dix ans, monte à son tour, voit un homme tout blanc et l'interroge. « Je suis ton père, dit-il, va dire à ta mère qu'elle n'a pas tenu ses promesses. — Disparais et cesse le tapage, je ferai ta commission. »*

*La mère avait en effet promis au père avant sa mort d'aller faire un voeu pour lui à Jérusalem; elle part avec le fils aîné armé d'une arbalète. En arrivant au coin d'un bois, ils voient un sanglier que le garçon n'ose tirer. Le second fils part un peu après, les rejoint, voit le sanglier et n'ose tirer. Le plus jeune qui part ensuite les rattrape, voit le sanglier à son tour, tire, lui coupe une oreille qu'il ramasse et met dans sa poche. Plus loin, il voit un loup, l'ajuste, lui coupe la queue d'une flèche, et la met dans sa poche. Plus loin, il voit un oiseau de toutes les couleurs, quitte sa mère et ses frères, le suit dans la forêt et s'égaré.*

*La nuit le prend, il monte sur un chêne. A minuit, arrivent trois géants portant, l'un un boeuf, le second une pièce de vin, le troisième un baquet pour boire. Ils font du feu pour préparer le repas. Pendant qu'un des géants baissé souffle le feu., l'enfant le pique à l'oreille avec une flèche. « Une mouche me pique », dit le géant. L'enfant pique encore, tantôt à l'une, tantôt à l'autre oreille. Le géant se fâche, accuse*

ses camarades; tous trois se battent. Mais l'enfant les pique tour à tour aux oreilles. A la fin, ils le découvrent, le font descendre, l'invitent à manger avec eux et lui déclarent qu'ils utiliseront son adresse.

Ils le mènent vers un château dont la cour est entourée d'un mur très haut sur lequel ils le hissent. Il verra une princesse portant une étoile au front qui va se baigner dans la mer; il touchera cette étoile d'une flèche et la princesse tombera morte; puis il descendra dans la cour, trouvera des outils et fera une brèche dans le mur pour permettre aux géants d'entrer.

Tout se passe ainsi, mais il trouve parmi les outils un vieux sabre qui porte l'inscription : « Le maître de ce sabre aura la princesse en mariage. » Quand le premier géant passe la tête par la brèche, le garçon la lui coupe et tire le corps à l'intérieur. Le deuxième subit le même sort et le corps du troisième reste en place pour fermer la brèche.

Le garçon pénètre dans le château avec son sabre, voit un bon feu dans la cheminée, les rôtis qui tournent à la broche... Il entre dans une chambre, voit une princesse endormie, ne peut la réveiller, l'embrasse, regarde sous le lit, y découvre une petite botte, l'ouvre et y trouve un diamant qu'il met dans sa poche. Il pénètre dans une deuxième chambre, y voit une deuxième princesse endormie, agit de même, trouve dans la boîte un bracelet qui porte l'inscription : « Celui qui aura ce bracelet épousera la princesse. »

Il repart, emportant sabre, diamant et bracelet, marche longtemps, retrouve à Jérusalem sa mère et ses frères qui le croyaient mort et de qui il doit se faire reconnaître. Tous quatre prennent le chemin du retour, dépourvus d'argent. Ils repassent vers le château à la porte duquel les filles réveillées ont mis une enseigne : « Ici, on loge, on mange et boit pour rien. » Les pèlerins entrent. « Nous recevons les gens qui passent, dit l'aînée, c'est pour savoir leurs vérités, mais nous voulons des preuves. » La mère raconte son voyage, puis les deux aînés et à chaque récit, la princesse déclare : « Vous n'en donnez pas de preuves. » Le troisième raconte ses aventures. « J'ai tiré un sanglier et je lui ai coupé une oreille. — La preuve? — La voici. » Et il montre l'oreille. Et continuant son récit, il montre successivement quand on lui demande la preuve, la queue du loup, le sabre, le diamant, le bracelet. La deuxième princesse appelée par sa soeur, lui déclare qu'il est son sauveur et l'épouse.

Conté à Achille Millien en 1889 par Antoine Ducrot, de Pougues-les-Eaux, né à Germigny (Nièvre), en 1827. Ms. Millien-Delarue.

*Nota* : Ce récit, plus développé dans certaines de ses parties que les autres versions françaises, présente certaines altérations. La princesse à l'étoile que le héros doit tuer est un souvenir de la bête gardienne qui porte au front une tache blanche que l'adroit chasseur doit atteindre (petit chien ou petite chienne comme dans la version de Grimm ou dans nos versions 8, g et 10, serpent comme dans la version de Cadic). Le sabre trouvé dans le château, au lieu de l'inscription donnée dans cette version, en porte généralement une autre, déclarant que celui qui combat avec cette arme est invincible.

## ÉLÉMENTS DU CONTE

I. *Le héros et le départ.* — A : C'est le plus jeune de 3 frères; Ai : de 2 frères; Aa : fils d'une veuve; A3 : de parents âgés.

B : Le père *décédé* revient hanter la maison; Bi : les aînés vont voir, ont peur, reviennent; **Ba** : le héros va voir; B3 : revient dire que le père veut un pèlerinage; B4 : conformément à un engagement pris par la mère.

C : La mère part avec ses fils; Ci : le héros doit rester, mais part après les autres; Ca : en pèlerinage pour le père *décédé*; C3 : pour la guérison d'un parent; C4 : ils vont en ville chercher du travail.

II. *L'arme du héros.* — A : C'est un arc (ou arbalète); Ai : une flèche qui ne manque jamais son but; Aa : un fusil.

B : Qu'il possède; Bi : qu'il a reçu d'une fée.

C : Il tire sur du gibier; Ci : s'engage dans le bois à la recherche de gibier; Ca : est entraîné à la poursuite d'un oiseau; C3 : s'égaré; C4 : monte sur un arbre pour y passer la nuit.

III. *Les géants.* — A : Il voit sous l'arbre; Ai : il voit dans une pièce par le trou d'une serrure; Al : par fenêtre.

B : 3 géants; Bi : un géant; **Ba** : a géants; B3 : se préparant à manger; B4 : jouant aux cartes; B5 : autre.

C : Il leur lance des flèches; Ci : tire des coups de fusil; **C2** : qui les affectent peu; C3 : ils se querellent et se battent; C4 : découvrent et appellent le héros.

IV. *La princesse dormant dans le château.* — A : Les géants montent l'un sur l'autre; Al : placent le héros sur la muraille; **A2** : autre.

B : Il doit tuer, et tue les animaux qui gardent le château : petit chien (ou petite chienne); BI : serpent; **Ba** : dragon; B3 : autres bêtes; B4 : avec tache blanche au front, point où il faut frapper; B5 : autre.

C : Le héros trouve une arme magique; Ci : portant une inscription.

D : Il fait une brèche; Di : conseillé par la princesse libérée, n'ouvre pas aux géants qui font une brèche eux-mêmes; Da : coupe les têtes des géants; D3 : autre.

E : Il trouve une princesse endormie; Ei : 3 princesses endormies en 3 chambres successives; **Ea** : embrasse la princesse; E3 : ou la plus jeune des princesses; E4 : se couche vers elle; E5 : lit une inscription; E6 : autre.

F : Il prend des gages : bague; FI : boucles d'oreilles; **Fa** : pantoufle; F3 : mouchoir; F4 : autre.

G : Il rejoint ceux de sa famille au lieu de pèlerinage; Gr : doit se faire reconnaître; **Ga** : rentre chez lui.

V. *La reconnaissance par la princesse.* — A : Au retour, la famille

s'arrête à une hôtellerie; Ai : où une enseigne indique qu'on mange pour rien; **Ai** : moyennant qu'on raconte son histoire.

B : Les hôtes sont invités à raconter une histoire; Bi : par la princesse; **B2** : ou sa soeur; B3 : par les princesses; B4 : par l'hôtelier ou l'hôtelière.

C : Chacun raconte son histoire; Ci : en dernier lieu le héros; **Ci** que les siens surpris ne croient pas; C3 : il montre les gages détenus.

D : La princesse le reconnaît; Di : l'épouse.

## LISTE DES VERSIONS

r. COSQUIN. C. Lor., n° 40 (II, 6g). *La pantoufle de la princesse*. Inc. Alt. I : Ai, As, B. — II : **Ci** (qu'il a vu vers la tombe de son père), C3, C4. — III : A, B5 (3 voleurs désirant piller le château), C4. — IV : B, D (dans la porte), **DI**, **Er**, **Fi** (de la 3e), G2. — V : A (y vont), Ai, **As**, B (frères seulement), C (ainé), **CI**, ci, C3, D, **DI**.

2. SAUVE. F. L. *lit"-Vosges*, 326. *Histoire de Lyon et de la petite princesse d'Autriche*. La princesse d'Autriche refusant d'épouser un prince que lui présentent ses parents et sa marraine fée, est transportée endormie dans un château de la fée au fond des bois et gardée par 3 géants. I : A (nommé Lyon), **Ai**, C, C4 (parce qu'un des géants a mangé leur vache et que la grêle a fini de les ruiner). Rencontre une vieille femme à qui la mère et les i aînés répondent mal; Lyon la renseigne. — II : Ai, Bi (fée ennemie de la marraine de la princesse), C3, C4. — III : A, B, B3 (cuisent un boeuf), C, C4. — IV : **Ai** (le font entrer par un trou de la porte), D3 (lève un peu la porte, se fait passer le sabre du 1<sup>er</sup> qui gêne celui-ci pour ramper), **Di** (sauf celle du 3<sup>e</sup> qui, après avoir dit que les têtes des 3 géants contiennent une burette d'eau rendant la vie, réussit à entrer, mais est tué par une flèche), E, **Es**, E4, E5 (sera épousée par celui qui aura tué les 3 géants, profité d'elle et enlevé son anneau), F. — V : Lyon, grâce aux burettes, s'enrichit comme médecin. Part en voyage avec mère et frères, A, Ai, **Ai**, B, Bi, C, Ci, **Ci**, C3, D, Di.

3. Ms. A. MILLIEN-DELARUE. Vers. A. *Le chasseur adroit* (vers. résumée ci-dessus).

4. ID. Vers. B. *Le garçon et les trois princesses*. I : A, B, Bi (rer voit gros chien, 2<sup>e</sup> gros chat), **Bi**, B3, B4, C. — II : **A2**, B, Ci, C4. — III : A, **Bi**, **Ci**, **Ci** (accusent les mouches), C4. — IV : **As** (le lancent à l'intérieur), Bi, D, **Di**, **EI**, E4 (passe une nuit avec la ire), **Es** (la 2<sup>e</sup>), **F4** (gants de la are,

F (à la 2e),

Fi (à la 3<sup>e</sup>), G (à Rome). — V : A, Ai, B, Bi, B3, C, Ci, **Ci**, C3, D, Di. Les 2 frères épousent les 1 autres princesses.

5. LUZEL. C. *Be-Brel*, III, 203. *La princesse enchantée*. I : A (Alanic), **Ai**, B, Bi (vont passer la nuit chambre hantée, s'endorment), **Bi**, B3 (à faire par Alanic), B4 (engagement non tenu pris par le père à la suite d'une maladie). — II : A, B, C (tué lièvre et ramier devant vieux château après 3 jours de marche en forêt). — III : **Bi** (le voient et lui demandent son concours). — IV : B3 (chat sur mur du château pendant les 12 coups de minuit), B4 (oeil au milieu du front), A, C, Ci (qui entrera et abattra têtes des s géants aura château, trésors princesses), D, **Di**, E5 (annonçant princesse en 4<sup>e</sup> salle), E6 (tr<sup>e</sup> salle : repas servi, 2<sup>e</sup> : argent; 3<sup>e</sup> : or), E, Es, E4, F (d'or). Va en pèlerinage. —

V A (Alanic seul), Al, **Ai**, B, Br, C, C3, D, Di.

6. *Paroisse bretonne* (Cadic), n° de mai 1907. *JobUe le Boiteux*. I : At (*Jobik* le Boiteux), **Ai**, B, **Bi**, B3, B4, C (avec Matau, l'ainé), **Ci**, Ci (part très matin). — II : **As**, B, Ci, C3, C4. — III : A, Bi (avec lanterne au chapeau et boeuf sur les épaules), **Ci**, **Ci** (pense que c'est une mouche, puis une noisette),

— IV : Ai, Bi, B4 (avec 3 oeufs remis par le géant), D (géant engagé dans brèche, secoue la muraille qui croule et l'écrase), E, F3, F4 (et tabatière), G. — V : A, Ar, **Ai**, B, B4, C (le frère), Ci, **Ci** (frère se moque), C3. — L'hôtelier prévient la princesse, D, Di.

7. *R.T.P.*, XIV (899), 555, Hee-Brel *L'arbalète magique*. Alt. I : A (les 2 aînés partis avec un talisman donné par la mère : bottes de 7 lieues, canne rendant invisible). — II : Le héros part à 12 ans, A, B (trouvée au fond du grenier et qui est fée sans qu'il le sache), Ci, C3, C4. Voit cabane éclairée. — III : **Ai**, B, B3 (déchiquettent une vache), C (leur crève les yeux). Est pris. — IV : A, **Ai**, **Bi** (3). Les géants meurent en se piquant aux cadavres des dragons, E (à l'intérieur de 3 caisses emboîtées l'une dans l'autre). — V : Di.

8. *R.T.P.*, XXIII (igo8), 84, Hee-Bret. (Sébillot). *Les trois frères*. Alt. I : A. Abandonné à la chasse par les 2 aînés jaloux. — II : A, B, C3. — III : B, C (à un seulement, de derrière un buisson), **Ci**, **C4**. — IV : **As** (le hissent à ouverture qu'il doit agrandir), D, **Di**, ET, F (d'or), F4 (croix d'or, coeur d'or). Les princesses s'éveillent dès qu'il leur ôte l'objet, **G2** (sans être vu). — V Le héros ramène ses frères pour chasser vers le château. ils entrent; une princesse dit vouloir épouser son libérateur, C3, D, Di.

g. SEBILLOT. C. *Landes et Grèves*, n° 6, p. 78. *Le pèlerinage de Saint-Jacques en Galice = Rev. Brel., Vendée, Anjou, XXII* (1899), p. 124. I : **Ai**, B, (seule), Cr, **Ci**. — II : A, B, C (oiseaux), C3, Cil. — III : A, B (arrivent avec chaudron, sac de farine, cruche d'eau), B3, C, C3, C4 (ils l'épargneront s'il mange autant de bouillie qu'eux; il la fait glisser dans un sac. C'est le T. 1088). — IV : **Bi** (qui lance flammes; dort seulement pendant que sonnent les xi coups de minuit; lui lance alors une flèche dans chaque oeil), A, B, C, Ci (« Qui me portera, vainqueur sera »). Avec clef, ouvre la porte, **D2**, B3 (ours, tigres, dragons), E6 (fait sortir 3 princesses; la plus belle veut l'emmener), G. — V : A, Al, **Ai**, B, Br (en maîtresse d'auberge), Ci, D, Di.

10. POURRAT. *Trésor des C.*, II, 303. *Le conte de la Chatte noire à l'étoile blanche*. (Non loc. Auv. ? Lit.) I : A (passe pour simplet), **A2**, B, Bi, **Bi**, B3 (à Rome), B4, C (i aînés), Ci, **Ci**. — II : A, B, C. Rejoint frères et mère. in<sup>1</sup> nuit : l'ainé, de veille, arrache queue d'un loup qui attaque sa mère; 2<sup>e</sup> nuit : le second arrache queue d'un renard; 3<sup>e</sup> nuit : **Ci**, C3, C4. — III : A, B5 (3 brigands), B3, C, **Ci** (incriminent taon, mouche, moucheron), C4. — IV : Les brigands l'introduisent dans château par petit passage, B3 (doit tuer chatte noire), B4, D, **D2**. Pas de chatte, E, F, F4 (lettre brodée de la chemise), G (sur la route). — V : A, Ai, **Ai**, B (les s aînés racontent histoire des queues du loup et du renard arrachées), B4, Ci, C3 (à princesse appelée), Di.

ri. *Lemouzi*, igo7, p. 20. *Pomme d'or et Pomme d'argent*. Alt. I : A (de plusieurs), C, C3 (du père malade). — II : A, B, C (corbeau). — III : Géant qui le voit tirer l'emène à un château. — IV : B5 (bête à laquelle il envoie une flèche dans chaque oeil et qui se tue en donnant des coups de tête). (Il n'est

plus question du géant), E6 (trouve 2 princesses, ne peut les éveiller; la 2e plus jolie), F4 (sur la table de la ire, pomme d'argent qu'il n'ose prendre, de la 2°, pomme d'or qu'il emporte). Libère dans le jardin vieille femme attachée à un arbre par des chapelets; elle monte éveiller les princesses, G (sur la route). — V : Au lieu du pèlerinage, le roi promet sa fille à qui tuera une bête dévorant le monde. Le héros lui envoie une flèche dans chaque oeil, lui coupe la tête, envoie avec la tête son frère qui épouse la fille du roi. Retour, At, Aa, B, B4 (par vieille femme), Cr, **Ca. 2** filles qui écoutent derrière la porte, entrent, D, Di.

12. BARBEAU. *Canada*, I, 68, n° sa. Antoine et Joséphine. I : A3. Nommé Antoine; a une soeur Joséphine. Les parents, pauvres, les perdent dans le bois où ils restent 7 ans. Vont à une lumière. — II : A, B. — III : At, B, B4, C (par trou du mur, abat morve du nez d'un géant), C3. Antoine mouche la chandelle avec flèche, C4 (et sa soeur). — IV : A, **Aa** (l'introduisent), B, **84** (avec lune blanche), E, Ea (une fois pour chaque objet pris), F3, F4 (tabatière), F, D, **Da**. — V : Roi a promis sa fille à qui la délivrera et prendra sa bague; seigneurs et Antoine invités, B, C, Ci, C3 (bague), D, Dr.

13. CARRIERE. *Missouri*, n° 13, p. 6g. *L'vieux* pis la *vieille* qui ontvaient fait un voeu à Saint Jacques. I : A3. Nommé Petit Jean, a une soeur. Père, fils et fille vont faire un voeu pour guérison de la mère. — II : A, B, **Cl**, **Ca** (perdrix), C3, C4 (pour observer). Va vers une lumière. — III : Ai, B, B4 (**a**; le 3° cuit le boeuf), C; abat une roupie avec flèche au nez du géant qui cuisine, 3 fois, C3, C4. Lendemain, jouent à tirer sur des sous; Petit Jean gagne. — IV : **A2** (le placent à une fenêtre), B, B4, D (les géants font la brèche), Dr, **Da** (laisse tête du 3° en place pour boucher la brèche). — V Petit Jean et la princesse se marient. Vont chez les parents de Petit Jean en tenue princière, Petit Jean leur demande nouvelles de leurs enfants, puis se tait reconnaître.

14. In., ib., n° 14, p. 73. P'tsit Jean pis la princesse. I : A (nommé Petit Jean), A2, C, C4 (pour Paris, en voiture, pour dissiper chagrin causé par mort (lu père)). — II : A, B; à halte du 1° jour, al né chasse, tue un ours; à halte du e, second tue chevreuil; à halte du e, C, Ci, arrive à maison des géants. — III et IV. Sensiblement comme dans vers. g, mais le héros quitte la princesse pour rejoindre ses parents; reviendra dans un an et un jour. — V : A, At, Az, B, BI, C, Ci, D (la princesse se fait (l'abord conduire par le héros à la maison où il l'a délivrée, pour vérifier ses assertions), Dr.

S  
sr

*Extension* : Europe, Caucase, Turquie, Afrique du Nord, Missouri.

\*\*

Ce conte a été noté de la France et de l'Italie au Caucase et à Constantinople, et des pays scandinaves à l'Afrique du Nord, représenté dans presque tous les pays de cette zoné par un nombre assez réduit de versions<sup>1</sup>. L'examen

1. Sur le nombre des versions connues, considérablement augmenté depuis la parution du t. II de Botte et Polivka (*Anmerkungen...*, II, pp. 503-506), voir le récent ouvrage de à. Ranke, *Schiemig-Holsteinische V. m.*, p. 139 (Bibi., n° ii bis).

*des versions* recueillies fait constater des différences qui vont par degrés si on les suit en Europe en allant d'Ouest en Est, puis ensuite en Afrique du Nord où la tradition a quelques variantes proches de celles des recueils manuscrits des *Cent et une Nuits* (V. Chauvin, *Bibl. des ouvr. ar.*, VI, n° 32g, p. 171; et la traduction des *Cent et une Nuits de Gaudetroy-Demonbynes*, n° 7, p. 98, *Histoire du roi et de ses trois fils*). On voit d'abord disparaître le motif du pèlerinage, puis se transformer et disparaître, celui de l'hôtellerie tenue par la Princesse qui veut identifier son libérateur; les exploits de celui-ci sont accomplis au cours d'une veillée nocturne; attiré par une lumière, il est amené à **décapiter** quarante voleurs ou plus rarement quarante dragons au lieu de trois géants... Le motif de la e° princesse qui tient une hôtellerie où chacun conte une histoire », attaché au plus grand nombre des versions européennes, est attesté *dans des récits anciens* sous une forme un peu différente; dans l'histoire de *Pierre de Provence et la Belle Maguelone*, c'est à l'occasion d'un récit fait dans un hôpital créé par l'héroïne que celle-ci reconnaît l'amant dont elle s'est trouvée séparée; et dans un récit des *Mille et une Nuits*, *Les amants de Syrie* (Chauvin, V, n° 30, p. 94), l'héroïne fait bâtir un caravansérail où tout étranger qui passe doit laisser son nom, tandis que *des gardes surveillent* les réactions éprouvées à la vue d'une statue faite à sa ressemblance.

Nous reviendrons sur le motif de la princesse que le héros trouve endormie dans un château à propos du conte de *La Belle au bois dormant*.

Le conte, dans son ensemble, n'a pas encore été étudié monographiquement et le commentaire de Cosquin à la suite de sa version reste intéressant (II, 71-75).

### Conte type n° 306

### LES SOULIERS USÉS A LA DANSE

Aa. Th. : *THE DANCED-OUT SHOES (LES SOULIERS USÉS A LA DANSE)*. — Grimm : n° 133, *DIE ZERTANZTEN SCHUHE* (raine sens).

*Version nivernaise. — LES PRINCESSES DANSANTES DE LA NUIT*

Résumé

*Un roi a une fille à qui le cordonnier de la cour apporte chaque matin douze paires de souliers de satin. Le soir on ferme sa porte à clef, et on Pousse sept verrous, des sentinelles montent la garde toute la nuit, et au rnatin, le roi retrouve sa fille endormie, brisée de fatigue, les douze paires de souliers sont dans un coin avec les semelles complètement usées par la danse.*

*Le roi promet la moitié de son royaume et la main de sa fille à celui*