

VII

JEAN SANS PEUR

1). Entre au service du bedeau qui lui ordonne d'aller à minuit sonner les cloches ; il jette par dessus la balustrade le *bedeau* qui voulait *lui faire peur*.

2). Sa mère l'envoie vendre une vache qu'il échange contre trois chiens.

3). Il se loue comme pâtre de vaches ; il y avait un pré où, si les vaches passaient, une *bête* qui parlait dévorait le berger ; il la tue à l'aide de ses chiens, en tue une autre le lendemain.

4). Et va tuer dans un *château* une bonne femme qui était la maîtresse des bêtes.

5). Une *bête à sept têtes* « qu'on entendait à sept lieues loin » devait dévorer une princesse. Monté sur un *cheval blanc* qui était dans l'écurie du château, avec l'aide de ses chiens, et vêtu d'un habit *couleur de soleil*, il coupe *deux têtes* ; le lendemain deux (*cheval gris* et habit *couleur de lune*), le troisième jour (*cheval noir* et habit *d'étoiles*) il coupe les autres têtes.

6). Il avait ramassé les langues, et un *couvreur* avait ramassé les têtes ; il arriva au château avant Jean Sans Peur, mais la princesse dit que ce n'était pas lui, Jean survint qui montra les langues et épousa la princesse.

(CONTEUR. *Marie Lucas, de St Glen, 1876*).

TYPE : Le garçon sans peur. Princesse exposée à un monstre.

EPISODES. (3). Le géant aux sept femmes I. 9. (5. 6). Jean sans Peur I. 11. (5) Le roi des Poissons I. 18.

EPISODES INÉDITS (1, 2, 4, 5, pour les chevaux et les habits seulement).

VIII

LE NEVEU DU RECTEUR

1). C'est un garçon espiègle qui va courir les aventures après avoir demandé à son oncle.

2). Une *étole* et un *bâton de croix*. Il s'appelait la Feillarde.

3). Il contraind trois diables descendus par la cheminée à abandonner un château.

3). Ce château était hanté par un fantôme, avec lequel il joue aux cartes la nuit suivante.