

Aide-mémoire : *La chatte blanche*

1. But :
 - a. Déterminer celui qui va hériter du royaume (par des défis)
2. Description des personnages :
 - a. Roi et reine
 - i. Vieux
 - ii. Roi pas capable de prendre des décisions
 - b. Trois princes
 - i. Aîné : Courailleux, gaspille, criard et braillard
 - ii. 2^e : Dans la jupe de sa mère, criard et braillard
 - iii. 3^e : Tout le monde l'aime, mais les autres seraient jaloux
 - c. Chatte blanche : mi-animal, mi-humaine
 - d. Animaux de la chatte : complice du prince
 - e. Fou du roi, ducs, duchesses, valets, servantes, cuisinières, paysans et soldats : rassembler pour le retour des princes
3. Séquences / motifs
 - a. Partir un an et un jour
 - i. Ramener la plus belle étoffe
 1. Étoffe de lin
 2. Étoffe de chanvre bordée d'or
 3. Cheveux d'ange filés par des mains de fée
 - ii. Ramener le plus petit chat (doit passer dans le jonc du roi)
 1. Chat trop gros
 2. Chat plus petit
 3. Noix (+ petit chat)
 - iii. Ramener le tissu le plus doux et le plus chaud
 1. Tissu en soie, tellement doux qui réchauffait
 2. Tuque de poils de chèvre du Pôle Nord au nord du Canada, tellement chaude
 3. Tissu en poil de chat, les mains se mettent à lui brûler
 - iv. Ramener la plus belle femme du royaume
 1. Deux chevaux gris
 2. Quatre chevaux « black horse »
 3. Six chevaux blancs
 - b. Trois princes arrivent à une croix, à la croisée des chemins
 - i. Passe tout droit
 - ii. Tourne à droite
 - iii. Petit chemin à gauche

- c. Le jeune prince fait des travaux
 - i. Répare les bâtiments, rentre le bois et rentre les fruits et les légumes que la chatte transforme
 - ii. Défriche, fabrique des outils et des clôtures, sème
 - iii. Confection d'une souricière
 - d. Autres objets et environnement du jeune prince
 - i. Forêt verte (de conifères), cheval, animaux de la ferme, chats, bûche, hache, grosse citrouille, 6 rats blancs attachés après le poteau de la galerie, habits princiers, cocher blanc
 - e. Jeter un sort par une vieille sorcière
 - i. Vieille sorcière jalouse voulait mariée son père
 - ii. Transforme la jeune fille en chatte pour passer l'éternité sans jouir de l'amour d'un homme
 - f. Rituels
 - i. Il était une fois...
 - ii. Oiseau messenger avertis le cheval de l'arrivée du prince qui vient le chercher
 - 1. Mésange
 - 2. Pigeon voyageur
 - 3. Hirondelle des bois
 - iii. Chatte avec son grand plat de souris
 - iv. Fête autour d'un feu par les animaux pour les retrouvailles du prince
 - v. Prince chante tout le temps en travaillant
 - vi. Piler sur la queue d'une petite souris. Hihhi !
 - g. Fin :
 - i. Juger par tous
 - ii. Immense mariage
 - iii. Inviter aux noces comme conteuse
4. Valeurs
- a. Vaillance, générosité (don de soi), confiance, récompense
5. Morals
- a. Ne pas perdre espoir
 - b. Les gens prennent soin des animaux et les animaux sont là pour le bien des hommes
 - c. On est toujours récompensé de nos efforts dans la vie
6. Véhicule d'apprentissage
- a. Nom des animaux (bébés et adultes)