Fablio

Le jeu des fables de La Fontaine

Remerciements

Je tiens à remercier Agnès Humeau pour ses précieux conseils sur l'adaptation du jeu aux enfants de 4 à 8 ans. Je remercie également Henri-Claude Marchand (mon frère) pour avoir fait tomber le "T" de FABLITO (ce qui a donné FABLIO). Je n'oublie pas Titouan 4 ans 1/2 et Tom 4 ans, mes petits-enfants, qui ont été les premiers utilisateurs du jeu, alors à l'état de prototype. Puis Nino et Tristan leurs frères respectifs qui ont joué avec la dernière version de FABLIO.

Je n'oublie pas bien entendu l'indispensable travail des relecteurs et relectrices. Je remercie donc chaleureusement Jean Bricheteau et Maria Salmon.

François Marchand
marchandfr@wanadoo.fr

Découvrez d'autres jeux sur www.jeuxsympa.com

Petit jeu

Sur le couvercle de la boîte de votre jeu FABLIO,
sont représentées cinq fables. Saurez-vous les retrouver?

Réponses ci-dessous :

Le Corbeau et le Renard - Le Loup et l'Agneau
Le Lièvre et la Tortue - La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le Bœuf
Le petit Poisson et le Pêcheur (dans l'arbre à droite du dessin).

Sommaire

Jean de La Fontaine..... 4 > 9

Jean-Louis Pesch (Dessinateur animalier, illustrateur du jeu)..... 10

Liste des fables retenues pour le jeu..... 11

Règle du jeu..... 12 > 15

Les fables ..... 16 > 31

Le tableau de marque..... 32

Statue de La Fontaine par Pierre Julien (1731 - 1804) - Musée du Louvre

Pourquoi un jeu destiné aux enfants sur les fables de La Fontaine ?

«...Je me sers d'animaux pour instruire les hommes...»
disait Jean de la Fontaine.

Aujourd'hui, ses fables et les morales qui les accompagnent ne sont-elles pas toujours d'actualité? Comment ne pas comparer les quelques extraits suivants à ce que nous vivons aujourd'hui.

«La raison du plus fort est toujours la meilleure.»
(Le Loup et l'Agneau)

«Selon que vous serez puissant ou misérable,
Les jugements de cour vous rendront blanc ou noir.»
(Les Animaux malades de la peste)
.
«On a souvent besoin d'un plus petit que soi.»...
et
«Patience et longueur de temps
Font plus que force ni que rage.»
(Le Lion et le Rat)

«Amusez les Rois par des songes,
Flattez-les, payez-les d'agréables mensonges :
Quelque indignation dont leur coeur soit rempli,
Ils goberont l'appât, vous serez leur ami.»
(Les obsèques de la Lionne)

Jean de La Fontaine

Monsieur Jean de La Fontaine est un poète français de grande renommée. Principalement connu pour ses Fables, il est aussi l'auteur de contes, de poèmes, de pièces de théâtre et de livrets d'opéra. Très tôt Jean de La Fontaine se passionne pour la lecture d'oeuvres antiques.

Biographie

- 8 juillet 1621 naissance à Château-Thierry.

- 1641 Après le collège, il passe 18 mois à l'Oratoire, mais il ne se passionne pas pour les études religieuses et part étudier le droit à Paris.

- 1649 Il obtient son diplôme d'avocat.

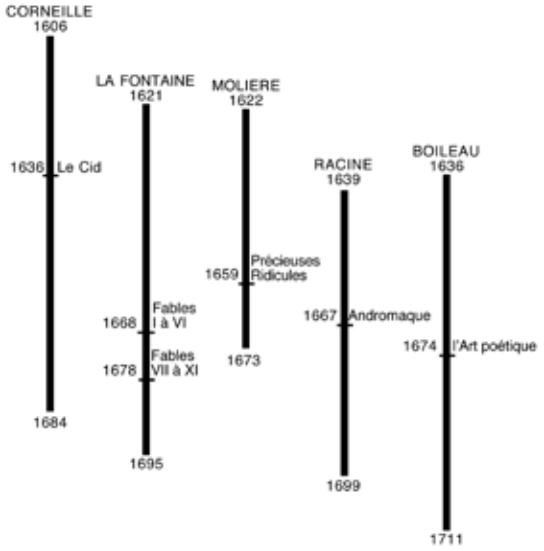
- Les «Chevaliers de la Table Ronde». Pendant ses études, il fréquente un salon de jeunes passionnés de littérature, les «Chevaliers de la Table Ronde».

- 1653 Il compose ses premiers vers.

- 1658 Son père meurt, il se trouve alors en difficulté financière. Il gagne un protecteur en la personne de Nicolas Fouquet surintendant des finances. Il composera pour lui plusieurs oeuvres dont des ballades, des sonnets et le poème héroïque Adonis.

- La Fontaine fréquente les sociétés précieuses et rencontre d'autres grands artistes comme Charles Perrault ou Molière. Il vit entre Paris et Château-Thierry sa ville natale, où il exerce la charge de maître particulier des Eaux et Forêts.

- Les contemporains de La Fontaine



- 1661 D'Artagnan !... Le matin du 5 septembre 1661 à Nantes, sur ordre du roi Louis XIV, d'Artagnan avec 40 mousquetaires arrête Fouquet. Il restera en prison dix-neuf ans, jusqu'à sa mort. La Fontaine perd ainsi son protecteur mais lui restera fidèle à travers ses publications. (source : Érik ORSENNA : «La Fontaine une école buissonnière».

- 1663 Suite à ces publications, La Fontaine juge bon de s'exiler quelque temps à Limoges. «Je t'écrirai», dit-il à sa femme Marie. Ses six lettres seront publiées.

- Il revient ensuite à Château-Thierry où il trouve une protectrice en la personne de la Duchesse de Bouillon. Elle a 15 ans et est très amusée par les récits polissons de La Fontaine.

- 1664 Il trouve à Paris une nouvelle protectrice : la Duchesse d'Orléans. Puis à la mort de cette dernière en 1672, ce sera Mme de La Sablière. Il connaît alors le succès et publie de nombreuses oeuvres.

- Les fables

- 1668 La Fontaine publie son premier recueil de Fables. C'est un immense succès.

- 1678 La Fontaine publie son deuxième recueil de Fables.

- 1684 Il est reçu à l'Académie Française.

- 1694 La Fontaine publie son troisième et dernier recueil de Fables. Il publie au total 243 fables. La Fontaine ne dissimule pas ses sources. Il indique au contraire qu'il s'est inspiré, pour écrire ses fables, des fabulistes de l'Antiquité gréco-latine et en particulier d'Ésope.

Malgré l'immense succès de ses fables, La Fontaine ne s'est jamais enrichi (les droits d'auteurs n'existaient pas). Il était hébergé à Paris par ses protecteurs. À Château-Thierry, il vivait dans la maison familiale qu'il a d'ailleurs dû vendre. Logé à la fin de sa vie par «...Ange Herwarth, protestant, fils de banquier et banquier comme son père. C'est grâce à lui, à lui seul que la honte de la France fut évitée, la honte d'avoir laissé mourir sans soutien le plus grand poète de notre langue. Tout le monde connaissait le dénuement de La Fontaine. Mais rien ne vint du roi Soleil, pas un louis. Rien de la cour. Rien de personne.» (Érik ORSENNA: «La Fontaine une école buissonnière».

- 13 avril 1695 Monsieur Jean de La Fontaine décède à Paris à l'âge de 73 ans.

La Fontaine avait composé lui-même son épitaphe, où il se dit désinvolte et paresseux :

Jean s'en alla comme il était venu,
Mangea le fonds avec le revenu,
Tint les trésors chose peu nécessaire.
Quant à son temps, bien le sut dispenser :
Deux parts en fit, dont il soulait passer*
L'une à dormir, et l'autre à ne rien faire.

*Le verbe souloir ou soloir signifiait avoir l'habitude de, la coutume de.

Voilà une bien courte biographie de La Fontaine mais il est un livre qui vous en dira beaucoup plus. Il s'agit de : «La Fontaine une école buissonnière» d'Érik ORSENNA. On y apprend notamment page 160 une bien triste confession. Mais on découvre page 165 un conte, qui ne manque pas d'humour, parmi les plus de soixante écrits de Jean de La Fontaine. Son titre : "Les Lunettes". À Château-Thierry, dans la maison de La Fontaine, un tableau représente la scène et le vol des binocles.

Jean-Louis Pesch

(Auteur et dessinateur de BD - Illustrateur de FABLIO)

Jean-Louis Pesch, de son vrai nom Poisson, vit en Anjou. Il a toujours rêvé de « faire de la Bande Dessinée » et de raconter des histoires à un jeune public. Refusant la qualité d'artiste, il se cite comme «un artisan rural besogneux».

Besogneux en effet, car après 3 ans dans la Marine, il crée à 21 ans son atelier de publicité où il anime, en bandes dessinées, un grand nombre de personnages publicitaires. Il entre en 1954 dans la presse enfantine et travaille pour tous les illustrés de l'époque. Il dessine surtout des histoires d'animaux (qu'il défend par ailleurs), toujours marqué par le Roman de Renart.

- En 1956, il est choisi pour reprendre la série «Sylvain et Sylvette» au décès de Maurice Cuvillier qui l'avait créée en 1941. Ces personnages lui rappellent son enfance à Juvardeil, et grâce à lui, cette série atteint plus de **20 millions d'albums vendus.**

- En 1980, il crée une série avec un univers d'oiseaux «Bec-En-Fer» et en 2005, il réalise un album sur «La Bête du Gévaudan».

- En 2000, il est nommé Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres et Officier en 2010.

Pratiquant à merveille l'illustration humoristique, Jean-Louis Pesch, par son graphisme tout à la fois simple et détaillé, est considéré comme l'un des grands dessinateurs animaliers contemporains. Il était donc tout naturel de s'adresser à lui pour illustrer le jeu FABLIO. Il a également illustré le jeu ASTUCIO* avec Sylvain et Sylvette.

Les 15 fables sélectionnées sur les 243 écrites par Jean de La Fontaine :

1- Le Corbeau et le Renard..... 16

2 - Le Lièvre et la Tortue..... 17

3 - Le Loup et la Cigogne..... 18

4 - Le Renard et la Cigogne..... 19

5 - Le Rat de ville et le Rat des champs..... 20

6 - Le Loup et l'Agneau..... 21

7 - Les Animaux malades de la peste..... 22 > 23

8 - Le Lion et le Rat..... 24

9 - La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le Bœuf..... 24

10 - L'Ours et les deux Compagnons..... 25

11 - La Laitière et le pot au lait..... 26 > 27

12 - Le Chat, La Belette et le petit Lapin..... 28

13 - Le petit Poisson et Le Pêcheur..... 29

14 - Le Loup, la Chèvre et le Chevreau..... 30

15 - L'Âne et le petit Chien..... 31

RÈGLE DU JEU

Le jeu comporte :

▪ **15 cartes FABLE** sur lesquelles figurent, au recto trois dessins représentant une fable de La Fontaine et au verso, un résumé de la fable, la morale de celle-ci et une interprétation destinée aux enfants.

▪ **45 cartes MÉMO** (chaque fable est représentée par trois cartes).

▪ **Un livret** contenant les textes des 15 fables du jeu ainsi qu'un résumé de la vie de Jean de la Fontaine.

▪ **1 dé**.

Afin de découvrir le jeu, nous allons prendre l'exemple de la fable : "Le Corbeau et le Renard"

Cartes "FABLE" (cartes rectangulaires)

Sur le recto figurent trois dessins (le corbeau, le renard, le fromage) et au verso, un résumé de la fable, la morale de celle-ci et son explication (voir ci-dessous):

— LE CORBEAU ET LE RENARD —

Un corbeau perché dans un arbre tient un fromage dans son bec. Un renard, attiré par l'odeur du fromage, a envie de le manger. Comment faire ???? Le renard dit alors au corbeau : «Vous êtes vraiment très beau. Je suis sûr que vous devez très bien chanter.» Flatté, le corbeau se met à chanter et bien sûr laisse tomber son fromage. Le renard l'attrape et part en courant.

Apprenez que tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute.

Il faut se méfier des gens qui nous font beaucoup de compliments car c'est parfois pour mieux profiter de nous.

Cartes "MÉMO" (cartes carrées)

Chaque fable est représentée par 3 cartes MÉMO. Chacune de ces cartes comporte un dessin représentant une partie de la carte FABLE. Les trois rassemblées représentent la carte FABLE complète.

RÈGLE DU JEU POUR LES ENFANTS DE 4 A 8 ANS

Installation

Poser sur la table le paquet complet de cartes FABLE, dessin visible. Pour les enfants de 4 à 8 ans **on utilise uniquement le recto de la carte** (côté dessins). Poser ensuite, une à une, toutes les cartes MÉMO, faces cachées, en les disposant de façon à former un rectangle (9 cartes dans le sens de la longueur et cinq dans le sens de la hauteur).

But du jeu

Au début de la partie, chaque joueur tire une carte FABLE du paquet et la pose devant lui, dessin visible. Le but, pour chaque joueur, sera de retrouver parmi les cartes MÉMO les trois correspondant à sa carte FABLE. Au fur et à mesure qu'il les trouve, il les pose à l'emplacement correspondant, sur sa carte FABLE. Lorsqu'il a rempli celle-ci, il en prend une autre sur le dessus du paquet. Le but du jeu, pour chaque joueur, est de réunir le maximum de cartes FABLE remplies.

Déroulement

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé (on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre):

S'il fait 1, il retourne 1 CARTE MÉMO.
S'il fait 2, il retourne 2 CARTES MÉMO.
S'il fait 3, il retourne 3 CARTES MÉMO.
S'il fait 4, il retourne 4 CARTES MÉMO.
S'il fait 5, il retourne 5 CARTES MÉMO.
S'il fait 6, il retourne 6 CARTES MÉMO.

Lorsqu'un joueur fait un 6, il a le choix de retourner six cartes ou bien de prendre une autre carte "FABLE". Il aura ainsi deux cartes FABLE en cours mais il ne pourra en avoir plus de:

- 4 pour une partie de 2 à 3 joueurs.
- 3 pour une partie de 4 à 5 joueurs.
- 2 pour une partie de 6 joueurs ou plus.

Lorsqu'il a retourné ses cartes, il regarde si elles correspondent aux dessins de sa carte FABLE. Si une ou plusieurs correspondent, il les pose au bon emplacement sur sa carte FABLE et repose les autres, face cachée, dans le jeu.

EXEMPLE : Si le joueur a fait un 4, il retourne donc 4 cartes (en les laissant à leur place). Les 4 dessins sont maintenant visibles de tous les joueurs. Ensuite plusieurs cas de figure se présentent :

- 1 - Si aucune carte ne correspond à sa carte FABLE, il les repose, face cachée, dans le jeu, puis c'est au tour du joueur suivant.

- 2 - Si une carte correspond à sa carte FABLE, il la prend et la pose au bon emplacement sur sa carte FABLE. Il repose ensuite les trois autres dans le jeu. Il devra au tour suivant rechercher les 2 cartes manquantes. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- 3 - Si deux cartes correspondent à sa carte FABLE, il les prend, les pose sur sa carte FABLE et repose les deux autres dans le jeu. Il devra au tour suivant rechercher la carte manquante. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- 4 - Si trois cartes correspondent à sa carte FABLE. Il les prend, les pose sur sa carte FABLE et retourne la quatrième dans le jeu. **Il peut alors rejouer**. Il devra donc reprendre une autre carte FABLE et relancer à nouveau le dé. Puis il retourne autant de cartes que le nombre indiqué par le dé. On procède ensuite comme précédemment à partir du point -1-. Et si, par un hasard extraordinaire, parmi les cartes qu'il retourne se trouvent les trois cartes correspondant à sa nouvelle carte FABLE, il les prend, et il repose, si besoin, les cartes non utilisées. Il retire ensuite une autre carte FABLE. Mais il devra aussitôt passer le dé au joueur suivant, parce qu'il a trop de chance et les autres joueurs s'impatientent!
On ne peut, lors du même tour de jeu, remplir plus de deux cartes FABLE.

- 5 - Lorsqu'un joueur a rempli sa carte FABLE, il peut avant d'en retirer une autre, expliquer ce qu'il comprend des trois dessins, en racontant une histoire par exemple.

- 6 - IMPORTANT : Chaque fois qu'un joueur tire une nouvelle carte FABLE, toutes les cartes MÉMO doivent être posées face cachée.

- 7 - Le gagnant est, bien entendu, celui qui aura réuni le maximum de cartes FABLE remplies. Il peut y avoir plusieurs gagnants ex æquo.

- 8 - FIN DU JEU : Lorsqu'un joueur a rempli sa dernière carte FABLE et qu'il n'y en

a plus dans la pioche, la partie est terminée. Le décompte des points se fait ainsi :

- Une carte FABLE complète donne 3 points.
- Une carte FABLE munie de 2 cartes MÉMO donne 2 points.
- Une carte FABLE munie d'une carte MÉMO donne 1 point.

Le gagnant est le joueur ayant le maximum de points.

RÈGLE DU JEU POUR LES ENFANTS DE 8 ANS ET PLUS

La règle est la même mais change en deux points :

- 1 - Les joueurs ne doivent jamais retourner leur carte FABLE, ni au début ni en cours de partie. Si un joueur le fait, il ne pourra bénéficier du BONUS de 3 points (voir N°2 suivant).

- 2 - Lorsqu'un joueur a rempli sa carte FABLE, il doit, avant d'en tirer une autre :
- Deviner, sans retourner sa carte, le titre de la fable indiqué au verso. Une bonne réponse lui donnera un BONUS de 3 points.
- Lire le résumé de la fable, la morale et son explication indiqués au verso de la carte. Il se familiarisera ainsi avec les fables de La Fontaine et la signification de celles-ci. Au besoin, un adulte pourra expliquer de façon plus détaillée la morale de la fable.

Le gagnant est, là aussi, le joueur ayant réuni le maximum de cartes FABLE remplies. Le comptage des points se fait de la même façon que précédemment (point -8-).

En cas d'égalité, chaque gagnant choisira, parmi toutes les fables, celle qu'il préfère et la lira à voix haute. Les gagnants peuvent, bien évidemment, choisir la même fable. Les autres joueurs éliront ensuite le meilleur orateur qui sera alors déclaré vainqueur.

Il est possible aussi de considérer qu'il y a plusieurs vainqueurs ex æquo.

OPTION (À utiliser lorsque les enfants, après plusieurs parties, se seront familiarisés avec les fables). Lorsqu'un joueur aura rempli une carte FABLE, deviné le titre et lu le résumé et la morale, il recherchera le texte de cette fable dans le livret et la lira à voix haute. Après la lecture, un nouveau bonus de 3 points lui est accordé. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Le Corbeau et Le Renard

Maître Corbeau, sur un arbre perché,
Tenait en son bec un fromage.
Maître Renard, par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage:
«Hé! bonjour, Monsieur du Corbeau.
Que vous êtes joli! que vous me semblez beau!
Sans mentir, si votre ramage
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois.»
À ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie;
Et pour montrer sa belle voix,
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
Le Renard s'en saisit, et dit: «Mon bon Monsieur,
Apprenez que tout flatteur
Vit aux dépens de celui qui l'écoute:
Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute.»
Le Corbeau, honteux et confus,
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus.

Le Lièvre et la Tortue

Rien ne sert de courir; il faut partir à point.
Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.
«Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point
Sitôt que moi ce but. -Sitôt? Êtes-vous sage?
Repartit l'animal léger.
Ma commère, il vous faut purger
Avec quatre grains d'hellébore.
-Sage ou non, je parie encore.»
Ainsi fut fait: et de tous deux
On mit près du but les enjeux:
Savoir quoi, ce n'est pas l'affaire,
Ni de quel juge l'on convint.
Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire;
J'entends de ceux qu'il fait lorsque prêt d'être atteint
Il s'éloigne des chiens, les renvoie aux Calendes,
Et leur fait arpenter les landes.
Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,
Pour dormir, et pour écouter
D'où vient le vent, il laisse la Tortue
Aller son train de Sénateur.
Elle part, elle s'évertue;
Elle se hâte avec lenteur.
Lui cependant méprise une telle victoire,
Tient la gageure à peu de gloire,
Croit qu'il y va de son honneur
De partir tard. Il broute, il se repose,
Il s'amuse à toute autre chose
Qu'à la gageure. À la fin quand il vit
Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,
Il partit comme un trait; mais les élans qu'il fit
Furent vains: la Tortue arriva la première.
«Eh bien! lui cria-t-elle, n'avais-je pas raison?
De quoi vous sert votre vitesse?
Moi, l'emporter! et que serait-ce
Si vous portiez une maison?»

Le Loup et la Cigogne

Les Loups mangent gloutonnement.
Un Loup donc étant de frairie
Se pressa, dit-on, tellement
Qu'il en pensa perdre la vie:
Un os lui demeura bien avant au gosier.
De bonheur pour ce Loup, qui ne pouvait crier,
Près de là passe une Cigogne.
Il lui fait signe; elle accourt.
Voilà l'Opératrice aussitôt en besogne.
Elle retira l'os; puis, pour un si bon tour,
Elle demanda son salaire.
«Votre salaire? dit le Loup:
Vous riez, ma bonne commère!
Quoi? ce n'est pas encore beaucoup
D'avoir de mon gosier retiré votre cou?
Allez, vous êtes une ingrate:
Ne tombez jamais sous ma patte.»

Le Renard et la Cigogne

Compère le Renard se mit un jour en frais,
Et retint à dîner commère la Cigogne.
Le régal fût petit et sans beaucoup d'apprêts:
Le galant pour toute besogne,
Avait un brouet clair (il vivait chichement).
Ce brouet fut par lui servi sur une assiette:
La Cigogne au long bec n'en put attraper miette;
Et le drôle eut lapé le tout en un moment.
Pour se venger de cette tromperie,
À quelque temps de là, la Cigogne le prie.
«Volontiers, lui dit-il; car avec mes amis
Je ne fais point cérémonie.»
À l'heure dite, il courut au logis
De la Cigogne son hôtesse;
Loua très fort la politesse;
Trouva le dîner cuit à point:
Bon appétit surtout; Renards n'en manquent point.
Il se réjouissait à l'odeur de la viande
Mise en menus morceaux, et qu'il croyait friande.
On servit, pour l'embarrasser,
En un vase à long col et d'étroite embouchure.
Le bec de la Cigogne y pouvait bien passer;
Mais le museau du sire était d'autre mesure.
Il lui fallut à jeun retourner au logis,
Honteux comme un Renard qu'une Poule aurait pris,
Serrant la queue, et portant bas l'oreille.
Trompeurs, c'est pour vous que j'écris:
Attendez-vous à la pareille.

Le Rat de ville et le Rat des champs

Autrefois le Rat de ville
Invita le Rat des champs,
D'une façon fort civile,
À des reliefs d'Ortolans.
Sur un Tapis de Turquie
Le couvert se trouva mis.
Je laisse à penser la vie
Que firent ces deux amis.
Le régal fut fort honnête,
Rien ne manquait au festin;
Mais quelqu'un troubla la fête
Pendant qu'ils étaient en train.
À la porte de la salle
Ils entendirent du bruit:
Le Rat de ville détale;
Son camarade le suit.
Le bruit cesse, on se retire:
Rats en campagne aussitôt;
Et le citadin de dire:
«Achevons tout notre rôt.
-C'est assez, dit le rustique;
Demain vous viendrez chez moi:
Ce n'est pas que je me pique
De tous vos festins de Roi;
Mais rien ne vient m'interrompre:
Je mange tout à loisir.
Adieu donc; fi du plaisir
Que la crainte peut corrompre.»

Le Loup et l'Agneau

La raison du plus fort est toujours la meilleure:
Nous l'allons montrer tout à l'heure.
Un Agneau se désaltérait
Dans le courant d'une onde pure.
Un Loup survint à jeun, qui cherchait aventure,
Et que la faim en ces lieux attirait.
«Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage?
Dit cet animal plein de rage:
Tu seras châtié de ta témérité.
-Sire, répond l'Agneau, que Votre Majesté
Ne se mette pas en colère;
Mais plutôt qu'elle considère
Que je me vais désaltérant
Dans le courant,
Plus de vingt pas au-dessous d'Elle;
Et que par conséquent, en aucune façon,
Je ne puis troubler sa boisson.
-Tu la troubles, reprit cette bête cruelle,
Et je sais que de moi tu médis l'an passé.
-Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né?
Reprit l'Agneau; je tète encore ma mère.
-Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.
-Je n'en ai point. C'est donc quelqu'un des tiens:
Car vous ne m'épargnez guère,
Vous, vos Bergers et vos Chiens.
On me l'a dit : il faut que je me venge.»
Là-dessus, au fond des forêts
Le loup l'emporte et puis le mange,
Sans autre forme de procès.

Les Animaux malades de la peste

Un mal qui répand la terreur,
Mal que le Ciel en sa fureur
Inventa pour punir les crimes de la terre,
La Peste (puisqu'il faut l'appeler par son nom)
Capable d'enrichir en un jour l'Achéron,
Faisait aux animaux la guerre.
Ils ne mouraient pas tous, mais tous étaient frappés:
On n'en voyait point d'occupés
À chercher le soutien d'une mourante vie;
Nul mets n'excitait leur envie;
Ni Loups ni Renards n'épiaient
La douce et l'innocente proie.
Les Tourterelles se fuyaient:
Plus d'amour, partant plus de joie.
Le Lion tint conseil, et dit: «Mes chers amis,
Je crois que le Ciel a permis
Pour nos péchés cette infortune;
Que le plus coupable de nous
Se sacrifie aux traits du céleste courroux,
Peut-être il obtiendra la guérison commune.
L'histoire nous apprend qu'en de tels accidents
On fait de pareils dévouements:
Ne nous flattons donc point; voyons sans indulgence
L'état de notre conscience.
Pour moi, satisfaisant mes appétits gloutons
J'ai dévoré force moutons.
Que m'avaient-ils fait? Nulle offense:
Même il m'est arrivé quelquefois de manger
Le Berger.
Je me dévouerai donc, s'il le faut; mais je pense
Qu'il est bon que chacun s'accuse ainsi que moi:

Car on doit souhaiter selon toute justice
Que le plus coupable périsse.
- Sire, dit le Renard, vous êtes trop bon Roi;
Vos scrupules font voir trop de délicatesse;
Eh bien, manger moutons, canaille, sotte espèce,
Est-ce un péché? Non, non. Vous leur fîtes Seigneur
En les croquant beaucoup d'honneur.
Et quant au Berger l'on peut dire
Qu'il était digne de tous maux,
Étant de ces gens-là qui sur les animaux
Se font un chimérique empire.»
Ainsi dit le Renard, et flatteurs d'applaudir.
On n'osa trop approfondir
Du Tigre, ni de l'Ours, ni des autres puissances,
Les moins pardonnables offenses.
Tous les gens querelleurs, jusqu'aux simples mâtins,
Au dire de chacun, étaient de petits saints.
L'Âne vint à son tour et dit: «J'ai souvenance
Qu'en un pré de Moines passant,
La faim, l'occasion, l'herbe tendre, et je pense
Quelque diable aussi me poussant,
Je tondis de ce pré la largeur de ma langue.
Je n'en avais nul droit, puisqu'il faut parler net.»
À ces mots on cria haro sur le baudet.
Un Loup quelque peu clerc prouva par sa harangue
Qu'il fallait dévouer ce maudit animal,
Ce pelé, ce galeux, d'où venait tout leur mal.
Sa peccadille fut jugée un cas pendable.
Manger l'herbe d'autrui! quel crime abominable!
Rien que la mort n'était capable
D'expier son forfait: on le lui fit bien voir.
Selon que vous serez puissant ou misérable,
Les jugements de cour vous rendront blanc ou noir.

Le Lion et le Rat

Il faut, autant qu'on peut, obliger tout le monde
On a souvent besoin d'un plus petit que soi.
De cette vérité deux fables feront foi,
Tant la chose en preuves abonde.
Entre les pattes d'un lion
Un rat sortit de terre assez à l'étourdie.
Le roi des animaux, en cette occasion,
Montra ce qu'il était et lui donna la vie.
Ce bienfait ne fut pas perdu.
Quelqu'un aurait-il jamais cru
Qu'un lion d'un rat eût affaire?
Cependant il avint qu'au sortir des forêts
Ce lion fut pris dans des rets,
Dont ses rugissements ne le purent défaire.
Sire rat accourut, et fit tant par ses dents
Qu'une maille rongée emporta tout l'ouvrage.
Patience et longueur de temps
Font plus que force ni que rage.

La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le Boeuf

Une Grenouille vit un Boeuf
Qui lui sembla de belle taille.
Elle, qui n'était pas grosse en tout comme un oeuf,
Envieuse, s'étend, et s'enfle, et se travaille,
Pour égaler l'animal en grosseur,
Disant:«Regardez bien, ma soeur;
Est-ce assez? dites-moi; n'y suis-je point encore?
-Nenni. -M'y voici donc? -Point du tout. -M'y voilà?
-Vous n'en approchez point.» La chétive pécore
S'enfla si bien qu'elle creva.
Le monde est plein de gens qui ne sont pas plus sages:
Tout bourgeois veut bâtir comme les grands seigneurs,
Tout petit prince a des ambassadeurs,
Tout marquis veut avoir des pages.

L'Ours et les deux Compagnons

Deux Compagnons pressés d'argent
À leur voisin Fourreur vendirent
La peau d'un Ours encore vivant;
Mais qu'ils tueraient bientôt, du moins à ce qu'ils dirent.
C'était le Roi des Ours, au compte de ces gens.
Le Marchand à sa peau devait faire fortune:
Elle garantirait des froids les plus cuisants;
On en pourrait fourrer plutôt deux robes qu'une.
Dindenaut prisait moins ses Moutons qu'eux leur Ours:
Leur, à leur compte, et non à celui de la Bête.
S'offrant de la livrer au plus tard dans deux jours,
Ils conviennent de prix, et se mettent en quête;
Trouvent l'Ours qui s'avance, et vient vers eux au trot.
Voilà mes Gens frappés comme d'un coup de foudre.
Le marché ne tint pas; il fallut le résoudre:
D'intérêts contre l'Ours, on n'en dit pas un mot.
L'un des deux Compagnons grimpe au faîte d'un arbre.
L'autre, plus froid que n'est un marbre,
Se couche sur le nez, fait le mort, tient son vent,
Ayant quelque part ouï dire
Que l'Ours s'acharne peu souvent
Sur un corps qui ne vit, ne meut, ni ne respire.
Seigneur Ours, comme un sot, donna dans ce panneau.
Il voit ce corps gisant, le croit privé de vie,
Et de peur de supercherie
Le tourne, le retourne, approche son museau,
Flaire aux passages de l'haleine.
C'est, dit-il, un cadavre: ôtons-nous, car il sent.
À ces mots, l'Ours s'en va dans la forêt prochaine.
L'un de nos deux Marchands de son arbre descend;
Court à son Compagnon, lui dit que c'est merveille
Qu'il n'ait eu seulement que la peur pour tout mal.
«Et bien, ajouta-t-il, la peau de l'Animal?
Mais que t'a-t-il dit à l'oreille?
Car il s'approchait de bien près,
Te retournant avec sa serre.
*- Il m'a dit qu'**il ne faut jamais***
Vendre la peau de l'Ours qu'on ne l'ait mis par terre.»

La Laitière et le pot au lait

Perrette, sur sa tête ayant un Pot au lait
Bien posé sur un coussinet,
Prétendait arriver sans encombre à la ville.
Légère et court vêtue elle allait à grands pas;
Ayant mis ce jour-là pour être plus agile
Cotillon simple, et souliers plats.
Notre Laitière ainsi troussée
Comptait déjà dans sa pensée
Tout le prix de son lait, en employait l'argent,
Achetait un cent d'oeufs, faisait triple couvée;
La chose allait à bien par son soin diligent.
Il m'est, disait-elle, facile
D'élever des poulets autour de ma maison:
Le Renard sera bien habile,
S'il ne m'en laisse assez pour avoir un cochon.
Le porc à s'engraisser coûtera peu de son;
Il était quand je l'eus de grosseur raisonnable;
J'aurai le revendant de l'argent bel et bon;
Et qui m'empêchera de mettre en notre étable,
Vu le prix dont il est, une vache et son veau,
Que je verrai sauter au milieu du troupeau?
Perrette là-dessus saute aussi, transportée.

Le lait tombe; adieu veau, vache, cochon, couvée;
La Dame de ces biens, quittant d'un oeil marri
Sa fortune ainsi répandue,
Va s'excuser à son mari
En grand danger d'être battue.
Le récit en farce en fut fait;
On l'appela le Pot au lait.
Quel esprit ne bat la campagne?
Qui ne fait châteaux en Espagne?
Picrochole, Pyrrhus, la Laitière, enfin tous,
Autant les sages que les fous?
Chacun songe en veillant, il n'est rien de plus doux:
Une flatteuse erreur emporte alors nos âmes:
Tout le bien du monde est à nous,
Tous les honneurs, toutes les femmes.
Quand je suis seul, je fais au plus brave un défi;
Je m'écarte, je vais détrôner le Sophi;
On m'élit Roi, mon peuple m'aime;
Les diadèmes vont sur ma tête pleuvant :
Quelque accident fait-il que je rentre en moi-même;
Je suis gros Jean comme devant.

Le Chat la Belette et le Petit Lapin

Du palais d'un jeune Lapin
Dame Belette un beau matin
S'empara; c'est une rusée.
Le Maître étant absent, ce lui fut chose aisée.
Elle porta chez lui ses pénates, un jour
Qu'il était allé faire à l'Aurore sa cour,
Parmi le thym et la rosée.
Après qu'il eut brouté, trotté, fait tous ses tours,
Janot Lapin retourne aux souterrains séjours.
La Belette avait mis le nez à la fenêtre.
Ô Dieux hospitaliers, que vois-je ici paraître?
Dit l'animal chassé du paternel logis:
Ô là, Madame la Belette,
Que l'on déloge sans trompette,
Ou je vais avertir tous les rats du pays.
La Dame au nez pointu répondit que la terre
Était au premier occupant.
C'était un beau sujet de guerre
Qu'un logis où lui-même il n'entrait qu'en rampant.
Et quand ce serait un Royaume
Je voudrais bien savoir, dit-elle, quelle loi
En a pour toujours fait l'octroi
À Jean fils ou neveu de Pierre ou de Guillaume,
Plutôt qu'à Paul, plutôt qu'à moi.
Jean Lapin allégua la coutume et l'usage.
Ce sont, dit-il, leurs lois qui m'ont de ce logis
Rendu maître et seigneur, et qui de père en fils,
L'ont de Pierre à Simon, puis à moi Jean transmis.
Le premier occupant est-ce une loi plus sage?
Or bien sans crier davantage,
Rapportons-nous, dit-elle, à Raminagrobis.
C'était un chat vivant comme un dévot ermite,
Un chat faisant la chattemite,
Un saint homme de chat, bien fourré, gros et gras,
Arbitre expert sur tous les cas.
Jean Lapin pour juge l'agrée.
Les voilà tous deux arrivés
Devant sa majesté fourrée.

Grippeminaud leur dit: «Mes enfants, approchez,
Approchez, je suis sourd, les ans en sont la cause.»
L'un et l'autre approcha ne craignant nulle chose.
Aussitôt qu'à portée il vit les contestants,
Grippeminaud le bon apôtre
Jetant des deux côtés la griffe en même temps,
Mit les plaideurs d'accord en croquant l'un et l'autre.
Ceci ressemble fort aux débats qu'ont parfois
Les petits souverains se rapportants aux Rois

Le Petit Poisson et le Pêcheur

Petit poisson deviendra grand
Pourvu que Dieu lui prête vie.
Mais le lâcher en attendant,
Je tiens pour moi que c'est folie;
Car de le rattraper il n'est pas trop certain.
Un Carpeau qui n'était encore que fretin
Fut pris par un Pêcheur au bord d'une rivière.
Tout fait nombre, dit l'homme en voyant son butin;
Voilà commencement de chère et de festin:
Mettons-le en notre gibecière.
Le pauvre Carpillon lui fit en sa manière:
«Que ferez-vous de moi? je ne saurais fournir
Au plus qu'une demi-bouchée.
Laissez-moi Carpe devenir:
Je serai par vous repêchée.
Quelque gros Partisan m'achètera bien cher:
Au lieu qu'il vous en faut chercher
Peut-être encore cent de ma taille
Pour faire un plat. Quel plat? Croyez-moi, rien qui vaille.
-Rien qui vaille et bien soit, repartit le Pêcheur:
Poisson mon bel ami, qui faites le Prêcheur,
Vous irez dans la poêle; et vous avez beau dire;
Dès ce soir on vous fera frire.»

Un «Tien» vaut, ce dit-on, mieux que deux «Tu l'auras»;
L'un est sûr, l'autre ne l'est pas.

Le Loup, la Chèvre et le Chevreau

La bique allant remplir sa traînante mamelle,
Et paître l'herbe nouvelle,
Ferma sa porte au loquet,
Non sans dire à son biquet:
«Gardez-vous, sur votre vie,
D'ouvrir que l'on ne vous die,
Pour enseigne et mot du guet:
Foin du loup et de sa race!»*
Comme elle disait ces mots,
Le loup de fortune passe;
Il les recueille à propos,
Et les garde en sa mémoire.
La bique, comme on peut croire,
N'avait pas vu le glouton.
Dès qu'il la voit partie, il contrefait son ton,
Et d'une voix papelarde
Il demande qu'on ouvre en disant: «Foin du loup!»
Et croyant entrer tout d'un coup.
Le biquet soupçonneux par la fente regarde:
«Montrez-moi patte blanche, ou je n'ouvrirai point,»
S'écria-t-il d'abord. (Patte blanche est un point
Chez les loups, comme on sait, rarement en usage.)
Celui-ci, fort surpris d'entendre ce langage,
Comme il était venu s'en retourna chez soi.
Où serait le biquet s'il eût ajouté foi
Au mot du guet, que de fortune
Notre loup avait entendu?
Deux sûretés valent mieux qu'une,
Et le trop en cela ne fut jamais perdu.

**Foin : Méprisez (ignorez) le loup et ceux de sa race*

L'Âne et le Petit Chien

Ne forçons point notre talent,
Nous ne ferions rien avec grâce:
Jamais un lourdaud, quoi qu'il fasse,
Ne saurait passer pour galant.
Peu de gens, que le Ciel chérit et gratifie,
Ont le don d'agréer infus avec la vie.
C'est un point qu'il leur faut laisser,
Et ne pas ressembler à l'Âne de la Fable,
Qui pour se rendre plus aimable
Et plus cher à son maître, alla le caresser.
«Comment? disait-il en son âme,
Ce Chien, parce qu'il est mignon,
Vivra de pair à compagnon
Avec Monsieur, avec Madame;
Et j'aurai des coups de bâton?
Que fait-il? il donne la patte;
Puis aussitôt il est baisé:
S'il en faut faire autant afin que l'on me flatte,
Cela n'est pas bien malaisé.»
Dans cette admirable pensée,
Voyant son Maître en joie, il s'en vient lourdement,
Lève une corne toute usée,
La lui porte au menton fort amoureusement,
Non sans accompagner, pour plus grand ornement,
De son chant gracieux cette action hardie.
«Oh! oh! quelle caresse! et quelle mélodie!
Dit le Maître aussitôt. Holà, Martin bâton!»
Martin bâton accourt; l'Âne change de ton.
Ainsi finit la comédie.

FABLIO — TABLEAU DE MARQUE

NOM DES JOUEURS	CARTES A TROIS POINTS				CARTES A DEUX POINTS				CARTES A UN POINT				BONUS				TOTAL
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		
		X	3 PTS =			X	2 PTS =			X	1 PT =			X	3 PTS =		

Fablio

Le jeu des fables de La Fontaine

Auteur et Editeur :
François Marchand

Illustration :
Jean-Louis Pesch

Avril © 2018