

## Lecture 5 p. 274

### Rêver pour créer le monde

En même temps, il faisait noir. C'était le règne du néant.

En ce néant, qui aurait pu durer éternellement, était le Grand Esprit.

Mais il<sup>1</sup> s'est endormi et s'est mis à rêver. Dans son rêve,

le monde existait : il y avait le ciel, les montagnes, les océans, les arbres, les fleurs, les animaux. Il y avait les hommes qui chantaient, jouaient du tambour, dansaient et priaient.

Quand le Grand Esprit s'est éveillé, il faisait toujours noir et,

dans le néant, rien ou presque n'existait. Cependant, désormais,

existait Grand-Père Nord, Grand-Père Est, Grand-Mère Sud et

Grand-Père Ouest. À leur tour, ils se sont endormis, se sont mis à rêver.

De leurs rêves sont nés le soleil, les étoiles et la terre.

Peu à peu, les Grands-Pères et la Grand-Mère ont créé tout ce dont avait rêvé le Grand Esprit. Ils ont créé l'arbre irisé<sup>2</sup> dont il avait rêvé. D'une de ses racines est né le premier homme.

L'arbre s'est penché vers la Terre-Mère et l'a embrassée.

Ainsi est née la première femme et aussi toutes les bonnes choses de la Terre-Mère. Des écureuils glanaient les noisettes et les enfouissaient dans le sol, participant à la croissance des arbres. Le cerf mangeait des broussailles, faisant de la place pour que les arbres croissent.

Les hommes prenaient soin de leur Terre...

Chacun œuvrait à la marche du monde fraîchement créé.

Hélas, au bout d'un moment, ils se sont cherché querelle

à propos d'un talisman<sup>3</sup> : la dent d'un ours géant sans pelage.

Le possesseur de la dent posséderait des pouvoirs magiques prodigieux.

Tous, donc, la voulaient, et se battaient pour l'avoir.

Les hommes se sont battus si violemment et durant si longtemps

que certains d'entre eux s'en sont allés courir le monde.

C'est pourquoi les hommes parlent des langues différentes.

Aux origines du monde. Contes et légendes des Amérindiens,

© Magellan & Cie, 2014.

**1. Il** : le Grand Esprit.

**2. Irisé** : coloré, qui a les reflets de l'arc-en-ciel.

**3. Talisman** : objet auquel on attribue des vertus ou

des pouvoirs magiques.