

# Chemin des sculptures

Sur le thème des légendes locales



Temps de marche 45'

## **Une autre manière de se balader.**

Connaissez-vous l'histoire du diable de Sofleu ? Ou celle de la vouivre de Louvie ?

Nendaz et ses environs recensent de très nombreux mythes et légendes, racontés par nos anciens et transmis de générations en générations. Toutes ces histoires constituent un patrimoine immatériel très précieux, qui vous est aujourd'hui partagé.

Grâce à ce sentier, découvrez 10 sculptures représentant des légendes locales. Celles-ci sont accessibles même pour les plus petits, qui se feront un plaisir d'imaginer les incroyables épopées qui ont eu lieu dans nos montagnes.

Depuis Nendaz Tourisme, suivez les panneaux « Promenade des Crêtes » et admirez le magnifique travail réalisé par plusieurs artistes locaux spécialistes de la sculpture sur bois. Cette balade vous permettra de visiter des quartiers méconnus du village de Haute-Nendaz ainsi que des zones plus proches de la nature, à travers des prairies et forêt.

**Ouvrez grands vos yeux, c'est parti !**

### **Les sculpteurs**

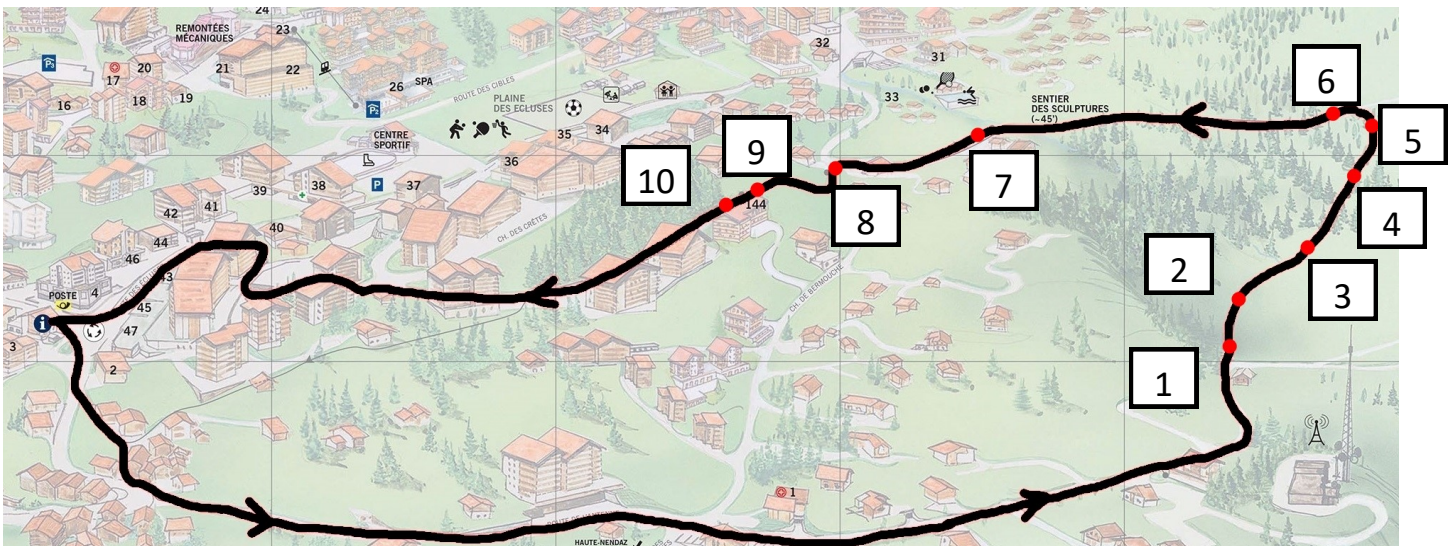
Toutes les sculptures que vous pouvez admirer le long du parcours ont été réalisées entre 2022 et 2023 par deux artistes de la région; Nicolas Grand et Julien Fournier, tous deux bûcherons.

**Un grand bravo pour leur magnifique travail !**



# Le parcours

1. La fée noircie de Tsanfleuron
2. L'ours de Planchouet
3. Le diable de Sofleu
4. Le nain Zachéo
5. Le dahu
6. L'agneau blanc et la bergère
7. La sorcière d'Isérables
8. La légende du pierrier de Dzerjonna
9. La vouivre de Louvie
10. Le Saint de Siviez



**➔ « Promenade des Crêtes » 45'**

## 1. La fée noircie de Tsanfleuron

Regardez en face de vous ; de l'autre côté de la Vallée du Rhône se dresse la Quille-du-Diable. Voici la légende de l'alpage de Tsanfleuron, qui n'existe plus mais qui était situé à l'époque juste derrière la Quille-du-Diable. Dans l'ancien temps, il paraît que cet alpage s'appelait champ fleuri – d'où son nom patois Tsanfleuron - car l'on voyait en été un vaste champ couvert d'un joli tapis de fleurs aux couleurs variées .

La légende raconte que pendant l'été, il y avait une fée blanche qui passait tous les soirs sur le même sentier, à peu près à l'heure où les bergers traient les vaches. Quelques bergers, parfois, lançaient de grands cris et des sifflements pour l'apeurer. Mais la fée s'en allait tranquillement et disparaissait. Un soir, l'un des bergers dit à ses copains :

- Je vais jouer une farce à cette dame blanche.

Un jour, il ramasse de la suie et du charbon, met le tout dans un sac et part vers le sentier où passe la fée blanche. Au bord du chemin se trouvait un grand sapin, sur lequel il grimpe avec son sac. Et voilà que la fée blanche arrive. Juste au moment où elle passe sous sa cachette, le berger lui verse le contenu de sa besace dessus, un tas de poussière noire ... elle a été alors toute noircie la fée blanche ! Elle pousse un grand cri et s'envole derrière la Quille-du-Diable.

Mais la vengeance ne s'était pas faite attendre : deux jours après, des gros blocs de rochers se sont détachés des hauts sommets, ont dévalé la pente et recouvert une immense étendue de terrain. C'est devenu par la suite un glacier, qu'on appelle à présent le glacier de Tsanfleuron.

## 2. L'ours de Planchouet

Il était une fois à Verrey un jeune homme beau et fort prénommé Nicolas. En patois, on le surnommait « Coa ». Un jour qu'il travaillait au champ avec son père, il cassa une dent de sa pioche. Le père, un sanguin, le gifla. Cette gifle, imméritée, brisa le cœur du fier Coa.

Plantant là son père et son ouvrage, il met en poche le morceau de métal cassé, court chez lui, prend un fusil, et s'en va, furieux.

Coa suit le bisse de Vex et se dirige vers Planchouet. Après une heure de marche, un cri de rage le cloue sur place. Le malheureux aperçoit à quelques mètres un ours, fou de rage d'avoir été dérangé dans sa cueillette de myrtilles. Il est dressé. Ses griffes comme des poignards déchirent le ciel. Il s'avance lourdement vers Nicolas, pétrifié. Le jeune homme épaula sa vieille arme et tire. Le gigantesque plantigrade n'est que blessé, et la douleur ajoute à sa colère. Coa tourne les talons et s'enfuit, la bête sur ses pas.

Il saute sur le toit d'un grand chalet, espérant échapper au monstre. C'était compter sans l'obstination de l'ours car soudain, l'énorme masse se dresse au faite du toit. Désespéré, Coa se souvient de la dent de pioche qu'il avait mise dans sa poche : sa dernière cartouche. Il arme son fusil, se dresse face à l'ours et tire. Il y eut un grand vacarme, puis la paix revint sur Planchouet.

Tout chamboulé, Coa court chez ses parents. Il arrive au beau milieu de la nuit, réveille son père et dit :

- J'ai tué l'ours de Planchouet !

Ça lui vaut une nouvelle gifle pour fanfaronnade. Le pauvre dut repartir jusqu'à Planchouet, découper une patte de l'ours et revenir à l'aube avec son trophée sanglant ; il fit alors l'admiration de tout le village !

### 3. Le diable de Sofleu

Au-dessus du village de Haute-Nendaz se trouve un paisible plateau verdoyant, tout encadré de forêts, qu'on appelle Sofleu. Les prairies y sont touffues et l'herbe constellée de fleurs odorantes. Aux confins de ces bois presque vierges, on voit encore aujourd'hui un vieux chalet abandonné, sombre et presque en ruine. C'est un chalet hanté ; voici son histoire.

Depuis toujours, le Valaisan aime la danse, malgré son interdiction par l'Eglise, qui la condamne comme un jeu dangereux. On dansait donc régulièrement au chalet de Sofleu, dans lequel la jeunesse de Nendaz se retrouvait le dimanche pour échapper à la surveillance du curé. Or, un jour de l'Assomption, il y a de cela bien plus de cent ans, voilà qu'au beau milieu de la danse arrive un grand monsieur, richement vêtu, qui demanda à pouvoir danser.

Les jeunes Nendettes, soit par timidité soit par méfiance, refusèrent de danser avec l'étranger. Une seule, plus téméraire, appelée la Maugnette, accepta l'offre de l'inconnu. Le grand monsieur saisit dans ses bras la jeune fille téméraire et commença une sarabande qui donna le vertige à ceux qui les regardaient. Décidément, ce personnage était mystérieux, ce n'était pas un homme ordinaire ; son visage rouge et osseux avait quelque chose de moqueur et ses habits avaient une drôle d'odeur.

Parmi les jeunes Nendards se trouvait un garçon qui, pris de quelques remords, sortit de sa poche son livre de messe et se mit à lire l'Evangile de Saint Jean. Aussitôt, on vit avec stupeur le grand monsieur et sa cavalière se précipiter au dehors par la fenêtre ouverte, dans un tourbillon de flammes. Et l'on s'aperçut alors que le mystérieux danseur avait les pieds fourchus. C'était Satan, en personne !

## 4. Le nain Zachéo

L'histoire débute auprès des grands seigneurs épiscopaux de Sion. Zachéo, un moine-nain originaire d'Anniviers, se proposa à l'évêque pour s'engouffrer au cœur de la Vallée afin d'évangéliser ce peuple de barbares.

Arrivé dans le val d'Anniviers, la discussion s'engagea. Mais Zachéo avait enfreint une règle d'or : il était interdit de pénétrer dans cette vallée sans y avoir été invité. Pour cette transgression, le chef des Anniviards le condamna à mourir, jeté au fond d'une crevasse.

Alors Zachéo se saisit de sa belle bible, l'ouvrit et leur proposa un marché. Il serait exécuté seulement lorsqu'il leur aurait lu l'ensemble des jolies histoires de la bible.

Ainsi des mois s'écoulèrent sans que Zachéo ne fût inquiété en aucune manière. Bien au contraire, sa sagesse et sa douceur lui avaient gagné l'affection des barbares qui, d'ailleurs captivés par la lecture de la parole divine, n'étaient point pressés d'en voir la fin.

Or, la belle histoire prit tout de même fin un jour, et Zachéo fut emmené là-haut pour être offert aux grondements sourds du glacier. On jeta le nain dans la gueule du glacier. Zachéo glissa plutôt qu'il n'y tomba. La faille le reçut dans ses bras et le déposa gentiment dans ses tréfonds. Zachéo longea alors le ruisseau, continua sa course vers le contrebas puis déboucha avec stupeur sous l'azur bleu du ciel et le disque d'or du soleil.

Les barbares, interloqués, se jetèrent à ses pieds. Leur chef s'avança et proclama :

- Jésus de Nazareth est notre Dieu et Zachéo est son grand prêtre !

Le moine Zachéo avait ainsi gagné son pari et revint peu de temps après s'installer, invité, dans le val d'Anniviers en tant que curé.

## 5. Le dahu

Nombreux sont ceux qui ont entendu parler du dahu, mais très peu ont eu la chance de l'observer dans nos montagnes. Découvrez-en plus sur ce discret animal de nos régions.

Du point de vue morphologique, le dahu est un proche cousin du chamois et du bouquetin. Mais il a une particularité qui le rend tout à fait exceptionnel ; il a les pattes d'un côté plus courtes que l'autre. Cela lui permet une grande aisance sur les terrains inclinés où il vit.

Les scientifiques pensent que cela est dû à une adaptation remarquable à son milieu naturel. En effet, le dahu vit en permanence sur de fortes pentes. Ainsi, contrairement à ses cousins le chamois et le bouquetin, le dahu fait le tour de la montagne sans plier les genoux.

On distingue deux familles de dahu : l'une, aux pattes de droite plus courtes que celles de gauche (dahus dexterus), tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. L'autre, aux pattes de gauche plus courtes que celles de droite (dahus senesterus), tourne dans le sens inverse.

Mais un important inconvénient demeure toutefois ; le dahu ne peut pas se retourner, car alors les pattes plus courtes se retrouveraient dans le vide, et ce serait la chute inexorable.

Les chasseurs l'ont bien compris. Pour chasser un dahu, il suffit de se munir d'un grand sac. Après avoir repéré l'animal, le chasseur se place très discrètement derrière lui, le plus près possible. Il donne alors un grand coup de sifflet, et le dahu, surpris, se retourne tout à coup ! Ses pattes les plus courtes se retrouvent alors dans le vide, et le dahu tombe et roule au fond de la pente. Le deuxième chasseur, qui se sera posté en contrebas, n'a alors plus qu'à ouvrir son sac pour récupérer le dahu dans sa chute.



## 6. L'agneau blanc et la bergère

En 1264, Nendaz et le château de Brignon appartenaient aux Comtes de Savoie, dont les seigneurs se rendaient chaque année chasser dans la région.

Un jour, un jeune cavalier monté sur un magnifique cheval noir arriva dans les alpages du Bleusy. C'était Perrod, le seigneur du château. S'adressant à l'un des bergers, il demanda :

- Vous avez parmi vous une bergère du nom d'Hugonnette, allez la chercher, dès ce jour je la prends à mon service.

Hugonnette avait dix-huit ans, c'était une très jolie paysanne, au teint frais et rose, gracieuse et gentille.

- Hugonnette est ma sœur, répondit le berger, elle nous est indispensable ici. Vous trouverez facilement à Saclentse la servante que vous cherchez.

Mais le seigneur ne voulut rien entendre et ordonna au berger d'aller chercher sa sœur. Le jeune garçon partit immédiatement prévenir Hugonnette du danger qui la menaçait et l'envoya se cacher dans les bois.

Le berger revint trouver le seigneur et lui annonça :

- Ma sœur n'est pas au chalet, elle a dû descendre à Saclentse. Vous la reconnaîtrez à l'agneau blanc qui la suit partout.

Perrod enfourcha alors son cheval et disparut dans le sentier dévalant vers Saclentse. Or il existait dans ce village une pauvre fille, simple d'esprit, qu'on voyait du matin au soir gambader en compagnie d'un agneau blanc. Arrivé à Saclentse, le seigneur vit un agneau blanc derrière les buissons dominant la Printse et s'élança à sa poursuite. Effrayé, l'agneau se mit à fuir, suivi de sa gardienne. Perrod lança alors son cheval qui, d'un bond prodigieux, enjamba les rochers et roula dans l'abîme avec son cavalier, tandis que la jeune fille et son agneau se cachaient, blottis sous un roc. On ne revit plus jamais ni le chevalier ni sa monture.

## 7. La sorcière d'Isérables

Au siècle dernier vivait à Isérables une femme malicieuse et très mystérieuse. La « sorcière », comme on l'appelait, était accusée de tous les maux rencontrés par les villageois : avalanches, éboulements, maladies des bestiaux, épidémies, tout devait provenir de ses maléfices. Mais la rumeur allait plus loin : pour attaquer les brebis, la maudite âme se transformait en loup et rôdait jusque sur les montagnes d'Isérables, de Nendaz, de Bagnes et d'Hérens.

Un jour d'automne, ce loup s'étant aventuré jusque sur un alpage de Bagnes, un chasseur le tira et lui fit une blessure qu'il supposait mortelle. Mais le loup était seulement blessé au flanc droit, et tant bien que mal, il regagna par des chemins faciles et détournés le val d'Isérables.

Puis l'hiver arriva. Le chasseur était également tailleur et, comme les gens pratiquant ce métier étaient rares à Isérables, il avait l'habitude d'y rester longtemps, jusqu'à ce qu'il eût habillé tout le village. Les circonstances l'appelèrent un jour chez une femme qu'il avait déjà remarquée, mais qui lui semblait être devenue boiteuse depuis l'automne précédent. Comme c'est la coutume, il prit logement dans sa maison, puis petit à petit, ils tombèrent amoureux et se marièrent.

Cependant dès la première nuit, la femme se plaignait sans cesse de vives douleurs dans le flanc droit, et rejetait toute la responsabilité sur le mari qui protestait en vain de son innocence. Mais un matin en s'éveillant, le tailleur trouva entre ses bras, au lieu d'une femme, un loup avec une plaie mal cicatrisée au flanc droit. Il comprit alors qu'il avait épousé la sorcière d'Isérables !

## 8. La légende du pierrier de Dzerjonna

Haute-Nendaz, autrefois, vivait aisée et heureuse grâce à la prospérité qu'apportait la culture de ses champs fertiles. Les paysans pratiquaient l'aumône, répartissant auprès des pauvres les fruits de la terre. Lucifer, jaloux, supportait mal ce pays qui ne fournissait plus à ses enfers son lot d'âmes trépassées. Il se proposa, le fourbe, de frapper les braves gens en faisant rouler sur leurs champs les pierres qui faisaient un rocher sur les flancs de Tracouet.

Ses diablats, en rangs serrés, se mirent à l'œuvre néfaste en rugissant d'efforts autant que de colère. Ce qui alerta les villageois. Ceux-ci firent alors sonner à toute volée la « Metsotta », la cloche de la chapelle Saint-Michel, appelant à l'aide le Saint patron du village. Les voix cristallines de la cloche dérangèrent nos diablats et les désorganisèrent.

- Tirez ! commandaient ceux qui poussaient.

- Poussez ! ceux qui tiraient.

On s'éreintait, on s'essouffait. Les pierres n'avançaient plus. On les abandonna, en tas, sur un replat au milieu de la forêt de sapins. Elles devinrent pierrier, « Lapey de Dzerjonne ». Saint-Michel avait vaincu Lucifer et ses cohortes !

## 9. La vouivre de Louvie

Autrefois, les gens de Nendaz étaient maîtres de l'alpage de Louvie, entre le massif du Mont-Fort et les glaciers du Grand-Désert. Mais ils finirent par abandonner l'exploitation de l'alpe, car chaque année on y déplorait de nombreuses pertes de bestiaux, à cause de la présence d'une monstrueuse bête nommée la Vouivre.

Les Bagnards, qui convoitaient cet alpage, résolurent d'en entreprendre la conquête. Mais à l'entrée de ce verdoyant vallon, la Vouivre arrêtait toujours même les hommes les plus audacieux. Alors ils prirent un jeune taureau, le nourrirent pendant sept années avec du lait et lui construisirent une forte armure de fer.

Le jour était venu pour le taureau d'affronter la Vouivre. L'énorme monstre, avec sa tête de chat et sa queue de serpent, attendait l'assaillant. Un sifflement strident se croisa dans l'air avec les notes plus basses d'un beuglement sinistre. La Vouivre et le taureau étaient aux prises. Après une longue bataille, le taureau en enfonçant ses cornes dans le cœur du monstre, le tua et le réduisit en mille morceaux.

Depuis, la commune de Bagnes exploite à son bénéfice les pâturages de Louvie. Mais le vainqueur n'a jamais pu jouir de sa victoire. Dès qu'on lui eut arraché son armure, il tomba mort, d'émotion sans doute, car son corps ne portait aucune trace de la moindre blessure.



## 10. Le Saint de Siviez

A Siviez se trouve une grande pierre plate sur laquelle on voit l'empreinte de deux genoux enfoncés dans la pierre ; on raconte que ce sont les traces du Saint de Siviez. Découvrez sa légende !

Il y a très longtemps vivait en ce coin reculé, loin de toutes les habitations, un homme solitaire et mystérieux. Il ne quittait jamais sa retraite, même pas le temps de venir assister à la messe du dimanche. Les villageois, pour qui cela était une grave faute malgré la distance, le dénoncèrent au curé de la paroisse, qui le fit alors convoquer chez lui pour le rappeler à l'ordre.

Un dimanche matin, l'ermite se rendit chez l'homme d'Eglise, qui lui exposa tout de suite le motif de son invitation. Soudain, un rayon de soleil levant se hasarda dans la pièce où se trouvaient les deux hommes. L'ermite, ôtant son lourd manteau, le jeta sur le rayon de soleil qui se fit solide et le retint. Se tournant vers le prêtre stupéfait, il lui fit signe de l'imiter. Mais le manteau de l'homme d'Eglise tomba, lui, au sol.

Le curé sentit à cette vue se dissiper ses scrupules et, pénétré d'un grand respect pour l'homme qui était en sa présence, lui demanda pardon. L'ermite retourna alors à sa montagne et reprit sa vie contemplative.

Des années passèrent. Un jour radieux de printemps, les cloches de la paroisse se mirent à sonner à toute volée, sans que personne n'y fût pour rien. Le bon curé pensa immédiatement : c'est le Saint qui a fini sa vie ici-bas. Accompagné de quelques hommes, il se rendit à la grotte de l'ermite. Sur un beau lit paré de fleurs, le Saint dormait son dernier sommeil, entouré de deux cierges allumés par les anges du Ciel.





Commune de Nendaz  
1996 Basse-Nendaz

**NENDAZ**  
4 VALLÉES 