

Les personnages du Lumeçon Les personnages féminins

V1.0

Français

○ 2 3 4

Objectif(s)

Légender et colorier les schémas représentant les personnages féminins à partir d'une vidéo visionnée et de consignes lues.

Compétences

Élaborer des significations.
Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message.

CECP

F75
F7

PE02

1272-1273
1321-1322

PIASC

ECO.2.
ECO.3.

Déroulement de l'activité

- Mise en situation : affichage et observation d'une photo. Connaissiez-vous ces deux personnages ? Où les avez-vous déjà rencontrés ? Comment s'appellent-ils (« elles » car on remarque que ce sont des personnages féminins) ?
- Visionnage d'un montage vidéo.
Dans ce reportage, on rencontre les 2 personnages. Une voix off décrit leur costume et le lien entre les couleurs de celui-ci et les « Cités » qu'elles symbolisent ainsi que leur rôle exact dans le « Jeu de saint Georges ».
- Explications et précisions de l'enseignant :

Cité originaire	et Cité actuelle
Naissance de la ville	Centre de la Ville actuelle
↙	↘
Collégiale Sainte-Waudru	Hôtel de Ville

Montrer les photos des personnages féminins lors des explications.
- Distribution de la fiche de travail.

 Au cycle 2
 Une fiche avec les personnages féminins dessinés.
 - Compléter le nom du personnage.
 - Relier les armes de saint Georges (lance et pistolet) au bon personnage.
 - Colorier les personnages dans les bonnes couleurs.

Matériel

Photo des deux personnages féminins.



Montage vidéo (5').



Photo des deux personnages féminins.



Fiche de travail destinée au cycle 2.



Au cycle 3

Une fiche avec les personnages féminins dessinés.

- Compléter le nom du personnage.
- Entourer les armes de saint Georges et barrer l'intrus.
- Relier les armes de saint Georges au bon personnage.
- Compléter les cases vides des personnages en y collant le bon descriptif.
- Colorier les personnages dans les bonnes couleurs.

Au cycle 4

Une fiche avec les personnages féminins dessinés.

- Compléter le nom des personnages.
- Compléter les descriptions à l'aide des bons mots.
- Relier les armes de saint Georges au bon personnage.
- Colorier les personnages dans les bonnes couleurs.

→ Prolongement

Lien avec l'activité sur les personnages diégétiques LU6b1 : Réaliser des panneaux « affiches » pour compléter les cartes d'identité des personnages diégétiques.

Fiche de travail destinée au cycle 3 + étiquettes à reproduire.



Fiche de travail destinée au cycle 4.



À savoir...

L'apparition de nouveaux personnages dans un jeu rituel est tout... sauf une nouveauté. Alors que le rite s'était déjà bien implanté à Mons, le XVII^e siècle a vu apparaître les Chins-Chins et les Diables. Le XVIII^e siècle a vu apparaître les Hommes de feuilles. Le XIX^e siècle a vu le Lumeçon se folkloriser et n'a pas apporté de nouveaux personnages. Mais c'est à cette époque que l'air du Doudou est apparu ainsi que l'arène avec une corde. C'est aussi l'époque où il fut chassé de la Procession.

Le XX^e siècle (qui va voir le Lumeçon se dé-folkloriser) verra apparaître des personnages importants : le Policier, le Pompier et... le « Public participant ». Le Lumeçon a vu son sens même se transformer.

Dans les différentes versions du mythe de saint Georges il y a toujours un personnage féminin : la Pucelle. Au Moyen Âge, le symbolisé (le contenu du symbole) était clair : la pucelle représentait le pays qui devait être civilisé, la cité menacée par le Dragon, l'Église.

Aujourd'hui, la femme continue à être le symbole d'un pays ou d'une cité.

(par exemple, que tout le monde connaît les multiples représentations de « Marianne » en France).

À une époque indéterminée le personnage féminin a disparu du Lumeçon. La pucelle était-elle déjà dépassée en tant que symbole ? La folklorisation avait-elle déjà eu des effets ? Quoi qu'il en soit le symbole était condamné de par l'évolution du rôle de la femme dans la société.

Les rôles féminins dans la société du Moyen Âge et des temps modernes étaient clairement « seconds ». Il était donc logique de voir les personnages du Lumeçon joués par des hommes. Leur caractère masculin est clair et l'est resté. Il serait malencontreux de voir par exemple le rôle des Diables tenus par des femmes.

Car tant le sens littéral, que le sens symbolique (jeune enfant indiscipliné non socialisé, catégorie sociale des exclus, le « fouteur d'embrouilles », l'irrespect, le refus des règles) ne s'accorde guère avec la féminité. Dès lors les femmes devaient-elles continuer à se voir exclues d'un tel « Jeu rituel » ?

La Ducasse se base sur une structure fondamentale : le lien réinstauré entre



LU 6b2

le centre de la cité contemporaine (l'Hôtel de Ville) et le centre de la cité originaire (la Collégiale), entre l'expression symbolique du temporel et l'expression symbolique du spirituel.

À partir de cette structure fondamentale des personnages spécifiquement féminins pouvait se concevoir. Ce qui fut fait lors de la cérémonie de la «tradition» du Lumeçon en 2000.

Ces mêmes personnages féminins, l'une aux couleurs Jaune et Noir symbolisant la cité originaire, l'autre aux couleurs Rouge et Blanc symbolisant la cité contemporaine sont maintenant activement présentes dans le Lumeçon.

Le personnage féminin représentant la cité originaire, est «Cybèle».

Le personnage féminin représentant la cité actuelle est «Poliade». Le mot a pour racine le terme grec «polis» c'est-à-dire cité.

Ces personnes manifestent symboliquement que le Jeu de la destinée de la Cité peut se dérouler et arriver à une fin de réconciliation et d'union.

Ainsi par exemple, Cybèle remet à trois reprises la lance au Chin-Chin protecteur, s'assure de la remise à saint Georges, donne au public

les pointes de lances (la lumière) après que saint Georges l'ait cassée sur le Dragon.

Poliade reçoit à trois reprises de l'Échevin le pistolet et le remet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges.

Poliade reprend la dernière lance de saint Georges (celle qui ne se brise pas contre la queue) et la retire du Jeu.

Cybèle sort de l'arène avec saint Georges après lui avoir donné la lance blanche et noire (symbole de la transmission du Combat d'année en année).

Les deux personnages féminins ont une chevelure rousse, car cette couleur de cheveux, signe de l'énergie vitale, symbolise donc l'ardeur, la sensualité et la passion du désir, propre à caractériser la nature d'une cité.

Source : «Lumeçon - Jeu de Saint Georges», texte rédigé par G. RAEPERS, réalisateur du Lumeçon de 1972 à 2002.

Pour en savoir plus...

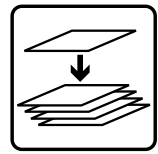
www.ducassedemons.info
www.processionducardor.be
www.mons.be



299 07



Les personnages féminins du Combat dit «Lumeçon» (cycle 2)



À partir des informations découvertes dans le reportage vidéo,

- complète le nom de chaque personnage,
- colorie les personnages dans les bonnes couleurs (n'oublie pas les rubans),
- relie l'arme de saint Georges à la main du bon personnage.

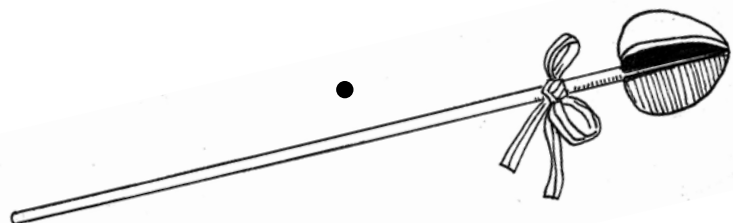
Je représente la **Cité originaire**,

je suis

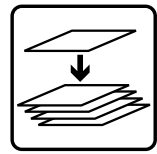


Je représente la **Cité actuelle**,

je suis



Les personnages féminins du Combat dit «Lumeçon» (cycle 3)



À partir des informations découvertes dans le reportage vidéo,

- complète le nom de chaque personnage,
- découpe et colle le bon descriptif à chaque personnage
- entoure les 3 armes utilisées par saint Georges et barre l'intrus
- colorie les personnages dans les bonnes couleurs (n'oublie pas les rubans)
- relie l'arme de saint Georges à la main du bon personnage.

Je représente la **Cité originaire**,

je suis

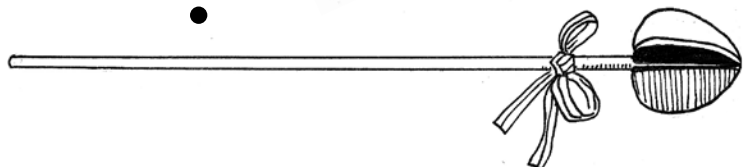
Colle ici la bonne étiquette.



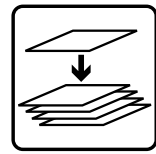
Je représente la **Cité actuelle**,

je suis

Colle ici la bonne étiquette.



Étiquettes à découper / coller – Pour fiche cycle 3



À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

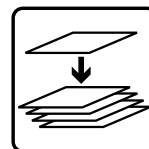
À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

À 3 reprises, je remets le pistolet au Policier chargé de le transmettre à saint Georges

Je remets à 3 reprises les lances au Chin-Chin protecteur.
Je donne au public les pointes de lances après que saint Georges les ait cassées sur le Dragon...

Les personnages féminins du Combat dit «Lumeçon» (cycle 4)



À partir des informations découvertes dans le reportage vidéo,

- complète le nom de chaque personnage,
- complète le descriptif de chaque personnage,
- colorie les personnages dans les bonnes couleurs (n'oublie pas les rubans).
- relie l'arme de saint Georges à la main du bon personnage.

Je représente la **Cité originale**,

je suis

Je remets à reprises les

..... au

.....

Je donne au public les

..... de lances après

que saint Georges les ait cassées sur

le

Je représente la **Cité actuelle**,

je suis

Je reçois àreprises

le

de l'Échevin des Fêtes.

Je le remets au Policier chargé de le

transmettre à

