

Les personnages du Lumeçon

Saint Georges, Chin-Chin Protecteur, Chins-Chins,
Diabes, Hommes Blancs, Hommes de Feuilles

V1.0

Français



Objectif(s)

Établir la carte d'identité du personnage diégétique étudié à partir de l'interview visionnée.

Compétences

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

CECP

F75
F77

PE02

1272-1273
1321-1322

PIASC

ECO.2.
ECO.3.

Déroulement de l'activité

- Situation mobilisatrice
Dresser la carte d'identité d'un personnage du combat dit « Lumeçon ».
 - Observer une carte d'identité nationale au choix et en retirer les éléments constitutifs (lister).
 - Rédiger une série de questions relatives aux éléments constitutifs d'une carte d'identité et d'autres relatives au personnage et son rôle.
- Interview du personnage.
Visionner l'interview sur le DVD dont les questions ciblées (et donc les réponses) sont utilisables dans l'élaboration de la carte d'identité.
Ou
Inviter le personnage en classe et l'interviewer dans le but de dresser sa carte d'identité.
- Élaboration de la carte d'identité du personnage.
Pour les élèves du cycle 3.
 - Utiliser les cartes d'identité vierges proposées prêtes à être complétées.
 - Agrémenter de couleurs et d'éléments significatifs au personnage étudié.
 - Illustrer la carte d'identité (dessiner le personnage étudié) : montrer comme modèle une photo et/ou la statuette du personnage ou utiliser les dessins des personnages prêts à l'emploi disponibles sur le site www.ducassedemons.info.
Pour les élèves du cycle 4.
 - Rédiger et mettre en page une carte d'identité spécifique au personnage étudié.

Matériel

Carte d'identité nationale en vue de son observation.

Interview (5').



Cartes d'identité vierges prêtes à l'emploi (fiches reproductibles).



Photo des personnages.



1q9 n7

- Choisir le format et la position des divers éléments récoltés lors de l'interview.
- Agrémenter de couleurs et d'éléments significatifs au personnage étudié.
- Illustrer la carte d'identité (dessiner le personnage étudié) : montrer comme modèle une photo et/ou la statuette du personnage ou utiliser les dessins des personnages prêts à l'emploi disponibles sur le site www.ducassedemons.info.

Photo
des personnages



→ Synthèse

Diffuser les réalisations. Quelques exemples.

- Réaliser une exposition de toutes les cartes d'identité réalisées.
- Réaliser un carnet, un recueil des fiches.
- ...

→ Prolongement

- Réaliser une exposition de toutes les cartes d'identité réalisées.
- Répartir les différents personnages au sein de groupes d'élèves en classe afin de préparer et présenter un exposé.

Note

Une interview réelle en classe serait l'idéal dans le cadre d'une activité fonctionnelle.

Mais les réalités de terrain (temps disponible, charge de travail,...) ne permettent pas toujours de réaliser des activités fonctionnelles complètes (de l'interview en classe de la personne-ressource jusqu'à l'exposé, en passant par les différentes étapes de la rédaction).

Il est donc proposé aux utilisateurs de cette valise pédagogique d'utiliser les interviews (sur format vidéo) et les cartes d'identités prêtes à l'emploi et reproductibles. Une variante peut consister à donner un texte écrit (interview ou texte narratif).

À savoir...

- **Saint Georges.**
Cavalier représentant le saint qui, selon la légende dorée, aurait tué un dragon au IIIe ou IVe siècle. Dans le Lumeçon, il combat successivement le Dragon à l'aide de trois armes: la lance, le sabre et, in fine, le pistolet.
- **Le Dragon du Lumeçon.**
Long de +/- 10 mètres et lourd de +/- 180 kg, il est orné de rubans aux couleurs belges et montoises.
Sa queue se termine par le crin porte-bonheur qui, à plusieurs reprises, « tombe » dans le public participant de la corde. Il perdra aussi toutes ses dents lors du combat.
- **Les Chins-Chins.**
Ils sont les alliés naturels de saint Georges. Au nombre de 12, ils portent chacun une carcasse et sont censés évoquer d'énormes chiens. Ils sont une variation de la catégorie des « chevaux jupons ».
- **Le Chin-Chin Protecteur.**
Placé à sa droite, il guide saint Georges durant tout



199 07
LU 6b1

le Lumeçon. Lorsque la lance du saint se brise sur la queue du Dragon, c'est ce Chin-Chin qui le réarme d'une nouvelle lance.

- Les Diables.
Ils sont les alliés du Dragon. Au nombre de 11, ils sont vêtus d'un costume noir sur le dos duquel est peinte une tête de diable. Ils sont armés d'une vessie.
- Les Hommes de Feuilles.
Au nombre de 8, ils sont entièrement recouverts de feuilles de lierre et soutiennent la queue du Dragon avec leur massue verte munie de picots rouges.
- Les Hommes Blancs.
Ce sont les 11 porteurs du Dragon. À tour de rôle, l'un d'entre eux se glisse à l'intérieur pour le maintenir à la bonne hauteur.

- Les Pompiers.
Ils rythment le Combat de leurs salves.
- Les Policiers.
Ils apportent leur aide aux personnages et une complicité au public participant de la corde durant tout le Combat.
- Cybèle, vêtue de noir et de jaune, représente la cité originaire et Poliade, en rouge et blanc, représente la cité actuelle.

Pour en savoir plus...

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

www.mons.be

www.ducassedemons.info

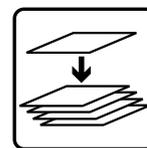
www.processionducardor.be



199 07



Exemple de carte d'identité à réaliser sur base des informations récoltées.



Nom du rôle

Illustration
(dessin ou photo)

Couleur
symbolique

Nombre et symbolique
de ce nombre

Descriptif du rôle

Rôles alliés

Rôles ennemis