



### Objectif(s)

Créer une fresque en relief représentant les différentes phases du Lumeçon.

### Compétences

Percevoir et s'appropriier le langage plastique.  
Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel.  
Agir et exprimer, transférer et créer dans le domaine plastique : organiser, transformer, créer.

#### CECP

A34  
A35  
A36

#### PE02

1734-1740-1747-1786

#### PIASC

PAP.4. - PAP.5.  
EAP.2.1.  
EAP.4.

### Déroulement de l'activité

- Découverte de représentations du Dragon et de la légende de saint Georges par différents artistes. Les enfants observent et remarquent ou non une similitude avec le Combat dit « Lumeçon » qu'ils connaissent. Tri des différentes représentations en fonction de leurs critères. Nous allons nous aussi créer un tableau.
- Découverte tactile des éléments du Lumeçon. Les enfants découvrent les yeux bandés ou en dessous d'un tissu les différents matériaux utilisés pour les costumes et les accessoires du Lumeçon. Les photos des personnages et des éléments importants sont affichées. L'enfant associe l'élément qu'il a reconnu tactilement à la photo correspondante. Ex. : morceau de corde, sable, peau de vache (carcasse de Chin-Chin), vessie, feuille de lierre, crin, peau du Dragon, grelot, métal (armes),...
- Jeu d'association des couleurs, du matériel et des matières aux personnages. Pour chaque personnage, l'enfant sélectionne - parmi les pièces de jeu - le matériel, la matière et la couleur en les plaçant en correspondance sur la plaque de jeu. Il y a plusieurs associations à faire selon le personnage. Ex. : photo de l'Homme Blanc

Matériel	Costume	Ceinture	Cravate	Bonnet
Couleur	Blanc	Noir	Rouge	Blanc
Matière	Tissu coton	Élastique	ruban	Tissu coton

### Matériel

Reproduction de diverses œuvres sur la légende de saint Georges.



Matériel du Lumeçon : corde, crin, tissus, rubans, dents, peau, lierre...



Plaques de jeu : une photo et trois espaces ; matériel, couleur et matière. Pièces correspondantes.



→ Jeu d'association sur les différentes phases du Lumeçon.  
L'enfant fait correspondre une série de cartes représentant les personnages, les objets, les lieux... nécessaires à chaque phase.

→ Ex. : Descente de la rue des Clercs

Tous les personnages	Les ballons	Les pavés	Les rangs de policiers	La foule
----------------------	-------------	-----------	------------------------	----------

→ Quelques idées de différentes phases :

- descente de la rue des Clercs,
- coup de queue dans la foule,
- renversement des Chins-Chins,
- Chin-Chin Protecteur apportant la lance à saint Georges,
- coup de pistolet.

→ Réalisation

Maintenant que chaque phase est bien découpée et que chaque personnage est détaillé, ces modèles vont servir de support pour la réalisation et permettront de ne rien oublier. Chaque phase sera prise en charge par un groupe d'enfants. Varier les techniques et les matériaux, mais pas le format de manière à assembler le tout pour former la fresque.

Les 2 jeux d'association sur les personnages et les phases de jeux restent affichés en guise de référentiel pour une logique entre les différents tableaux de chaque groupe.

→ Synthèse

Les tableaux de chaque groupe sont assemblés pour former la fresque.

Plaques de jeu pour chaque phase et pièces correspondantes.



### Note

*Il faut faire attention qu'une quantité importante de matériel sera nécessaire pour cette réalisation : peinture, tissus, sable, corde, rubans, crin, peau, plastique... Cette activité peut faire suite à une visite dans les locaux de la régie du Lumeçon.*

