



Les personnages du Lumeçon

V1.0

Français



Objectif(s)

Connaître le nom, le rôle et les caractéristiques des différents personnages du Lumeçon.

Compétences

Saisir, traiter, mémoriser, utiliser et communiquer l'information.

Lire:

Élaborer des significations.

Éveil:

Se poser des questions, rechercher et exploiter l'information.

CECP

F37

PE02

1372
1420

PIASC

LIR.2.
CLH.2.1.

Déroulement de l'activité

→ Séquence 1 : jeu d'association des photos de personnages et de leur rôle.

Installer les enfants en petits groupes.

Chaque groupe reçoit les 12 cartes des personnages du Lumeçon, ainsi qu'une bandelette décrivant en une phrase le rôle de chacun. Pour les 3es maternelles, celle-ci sera traduite en pictogrammes. La description des personnages est différente pour chaque groupe d'enfants (possibilité de faire des tournantes). Les enfants devront alors associer la photo avec la phrase ou le pictogramme.

Ils pourront vérifier leur réponse en retournant les cartes ainsi assemblées et découvriront le nom des personnages formés par les deux cartes (ou un dessin pour les 3es maternelles).

→ Séquence 2 : trois petits jeux d'association de personnages et de leurs accessoires.

- Le jeu de cartes précédent est affiché en tant que référentiel. Un deuxième jeu de cartes représentant les accessoires des personnages est donné aux enfants. Tour à tour, ils tirent une carte, décrivent l'objet et nomment le personnage concerné. Les autres enfants donnent leur accord ou proposent une autre solution. La carte est ensuite placée sur le référentiel à côté du bon personnage.

Matériel

Jeu de cartes :
12 cartes images des personnages/
description de leur rôle/
vérification au verso.



Série de cartes sur les accessoires des personnages.



- Jeu des dominos (réalisé avec les cartes et les phrases).
- Jeu des familles (3e mat.) : les enfants ont une plaque en noir et blanc décrivant un personnage. Celle-ci est divisée en 5 parties représentant les éléments principaux de ce personnage. Les mêmes éléments en couleurs sont mélangés et on en distribue 3 à chaque joueur, le restant étant empilé au centre de la table. Dès qu'un joueur possède une carte correspondant à une image de sa plaque, il la pose sur celle-ci. Le jeu se déroule comme tout jeu des familles : chacun à leur tour, les joueurs sollicitent leurs adversaires pour obtenir les cartes manquantes. Sans résultat, ils piochent. Le premier qui a complété sa plaque a gagné.

→ Séquence 3

Reprendre les personnages et faire oraliser les enfants : allié ou ennemi, sens de rotation, mouvements...

→ Synthèse

Chacun connaît maintenant le nom, le costume, les accessoires et le rôle de chaque personnage. Le meilleur moyen de vérifier est de les faire entrer dans la peau des personnages. Avec plus de préparation (costumes, musique, mise en scène...) ou très simplement (2 ou 3 personnages s'affrontent), les enfants peuvent interpréter tout ce qu'ils ont appris du Combat. Les inviter à tirer au sort une carte rôle/personnage et à le mettre en scène.

→ Prolongement

Cycles 3-4 : rédaction humoristique de phrases descriptives des personnages eux-mêmes.

Ex. : « une visite chez le dentiste lui sera nécessaire ».

Cycles 1-2 : jeu de Memory en ateliers.

12 plaques N/B divisées en 5 parties - 60 cartes couleurs correspondantes.



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



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



**6a
N7**

