

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Pour les plus petits !

Marche-en-Famenne

**10
11
FÉVRIER
2024**

BALS • SPECTACLES • CORTEGE • ANIMATIONS • MUSIQUES • AMBIANCE

Ce dossier appartient à

.....



Chers enseignant(e)s,

Le Comité est ravi de vous proposer son dossier pédagogique
à l'attention des enseignants et de leurs élèves !



Cette année, nous fêterons la 64^{ème} édition du carnaval et c'est **Mesdames
Claudia et Ingrid WEYDERS** qui seront la Grande Mautchwesse 2024.



Cette année, le thème est : **Les Couloirs du temps.**

A cette occasion, n'oubliez pas de découvrir, avec vos élèves, la toute nouvelle
aventure de notre Grosse Biesse !



Toutes les activités que vous trouverez dans ce dossier ne sont que des
propositions, des idées...

N'hésitez pas à vous l'approprier en sélectionnant les activités qui seront les
mieux adaptées à votre classe.



Bonnes activités,
bon amusement,
Et excellent carnaval !



Pour le Comité,
Emilio Magri

◀◀◀ LA GROSSE BIESSE REVIENT DES COULOIRS DU TEMPS. ▶▶▶

Imaginée par Emilio Magri

Un beau matin, alors que la Grosse Biesse se promenait dans sa forêt, elle vit une étrange lumière bleue sortir d'une paroi rocheuse. Curieuse, elle s'approcha pour y glisser une patte.

A peine avait-elle mis une griffe dans le trou que la dragonne fut aspirée et traversa un étrange tourbillon de lumière qui lui fit perdre connaissance...

A son réveil, la Grosse Biesse tapa le haut de son crâne sur une surface dure. Elle se frotta la tête, les cornes, elle ouvrit les yeux et découvrit qu'elle était dans une grande cage entourée par cinquante gardes avec leurs casques, lances, boucliers et épées.

La cage traversa des grosses portes en bois puis les rues étroites d'une petite ville dont les habitants venaient le long des routes regarder la capture des chevaliers.

Une fois la cage arrivée au centre de la ville, un homme se présenta au balcon d'une maison sous les applaudissements de la foule. C'était le Conte de Marche ! Il avait ordonné la capture de la Grosse Biesse afin de protéger les habitants.

A ces mots, la dragonne comprit que la lumière bleue l'avait propulsée au Moyen-Âge, au temps des châteaux forts et des chevaliers, quand les humains n'étaient pas encore devenus ses amis. Face à la colère de la foule, elle savait que discuter ne servait à rien. Elle rassembla donc toutes ses forces et fracassa le plafond de sa prison. Elle devait maintenant voler vers le Fond des Vaulx et retrouver la lumière bleue avant que les chevaliers ne la rattrapent.

Une fois sur place, elle vérifia les alentours mais n'aperçut au loin qu'une petite fille à l'air familier jouer avec son chien.

Elle passa donc la patte dans la paroi et sentit l'aspiration du tourbillon l'emporter...



Lorsque la Grosse Biesse reprit ses esprits, elle réalisa rapidement qu'elle n'était plus dans la forêt qu'elle connaissait. À la place, elle se trouvait entourée de grands bâtiments en métal, de voitures volantes et de créatures mécaniques étranges qui semblaient être tout droit sorties d'un rêve futuriste.

Perdue et confuse, la dragonne commença à explorer la ville à la recherche d'indices sur la façon dont elle pourrait revenir à son époque. Dans une bibliothèque d'archives, elle découvrit qu'elle était en 2339 et que ce monde avait été créé après une catastrophe environnementale qui avait forcé l'humanité à se tourner vers la technologie pour survivre.

Mais, en poursuivant sur cette voie, les humains avaient perdu leur connexion avec la nature et avec leurs émotions. Ainsi, hommes, femmes et enfants ne fêtaient plus le carnaval !

Face à cette triste nouvelle, la Grosse Biesse eut une idée.

Elle alluma la musique et démarra un défilé dansant dans les rues métalliques. Sur le parcours, elle distribuait et diffusait des archives vidéo montrant des moments de fêtes et de bonheur aux habitants. Attirés par le bruit, de plus en plus de personnes venaient regarder la dragonne se trémousser et lancer des confettis qui coloraient la citée.

Quelques enfants se mirent à rire, d'autres, plus courageux, rejoignirent l'animal pour participer au défilé. Les petits entraînent les grands dans la danse ce qui conduit rapidement à une immense fête dans toute la ville.

Après cette journée d'amusement, il était temps pour notre Grosse Biesse de rentrer chez elle. Les habitants remercièrent leur nouvelle amie et lui promirent de relancer le carnaval.

Les adieux terminés, les drôles de machines enveloppèrent la dragonne d'un rayon bleu. Lorsque la lumière s'estompa, la Grosse Biesse se trouvait de nouveau dans sa forêt.

Après de telles aventures, la dragonne était très fatiguée. Elle regagna donc son gouffre, laissant derrière elle la paroi rocheuse dont la fissure ne s'était pas complètement refermée...



Retrouve la version audio sur YouTube !



Vérifions si tu as bien compris l'histoire !
ESSAIE de répondre à ce questionnaire...

COCHE « C'est vrai ! », « C'est faux ! » ou « On ne le dit pas. ».

	C'est vrai !	C'est faux !	On ne le dit pas.
La Grosse Biesse est surveillée par 50 gardes.			
La Grosse Biesse choisit sa destination dans le temps.			
Les machines du futur sont rouges ou bleues.			
La fissure dans la roche s'est refermée.			

RELIE les images des personnages de l'histoire à leur nom.

Grosse Biesse



Le Comte de Marche



Une créature mécanique



ENTOURE la bonne réponse.

Comment la Grosse Biesse se retrouve-t-elle dans les couloirs du temps ?

- Elle utilise une machine à voyager dans le temps.
- Elle est aspirée par une lumière bleue.
- Elle tombe dans un trou.

Que portent les gardes qui entourent la cage de la dragonne ?

- Des fusils et pistolets.
- Des boucliers, lances, épées et drapeaux.
- Des lances, épées, casques et boucliers.

Qui permet à la Grosse Biesse de rentrer à son époque ?

- Les scientifiques.
- Les machines.
- La paroi rocheuse.

DONNE TON AVIS en écrivant une phrase (majuscule + point).

As-tu aimé l'histoire ?

.....

.....



LE CALENDRIER DU FUTUR

En 2339, la Grosse Biesse a rencontré Antarek, un jeune élève. Il lui a montré son calendrier scolaire. Regarde le et réponds aux questions.

JANVIER							FÉVRIER							MARS							AVRIL						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5					1	2						1	2			1	2	3	4	5	6
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27
27	28	29	30	31	24	25	26	27	28	24	25	26	27	28	29	30	28	29	30								
													31														

MAI							JUIN							JUILLET							AOÛT						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4						1		1	2	3	4	5	6					1	2	3	
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24
26	27	28	29	30	31	23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31	25	26	27	28	29	30	31				
							30																				

SEPTEMBRE							OCTOBRE							NOVEMBRE							DÉCEMBRE						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5						1	2	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28
29	30	27	28	29	30	31	24	25	26	27	28	29	30	24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				

⇒ L'année scolaire d'Antarek commence le 4 janvier et se termine le 31 octobre. **Entoure** ces deux dates.

⇒ Il part en vacances sur Jupiter du 4 au 25 décembre. **Colorie** cette période.

⇒ Quatre jours après, il fêtera son anniversaire ; **ce sera le**

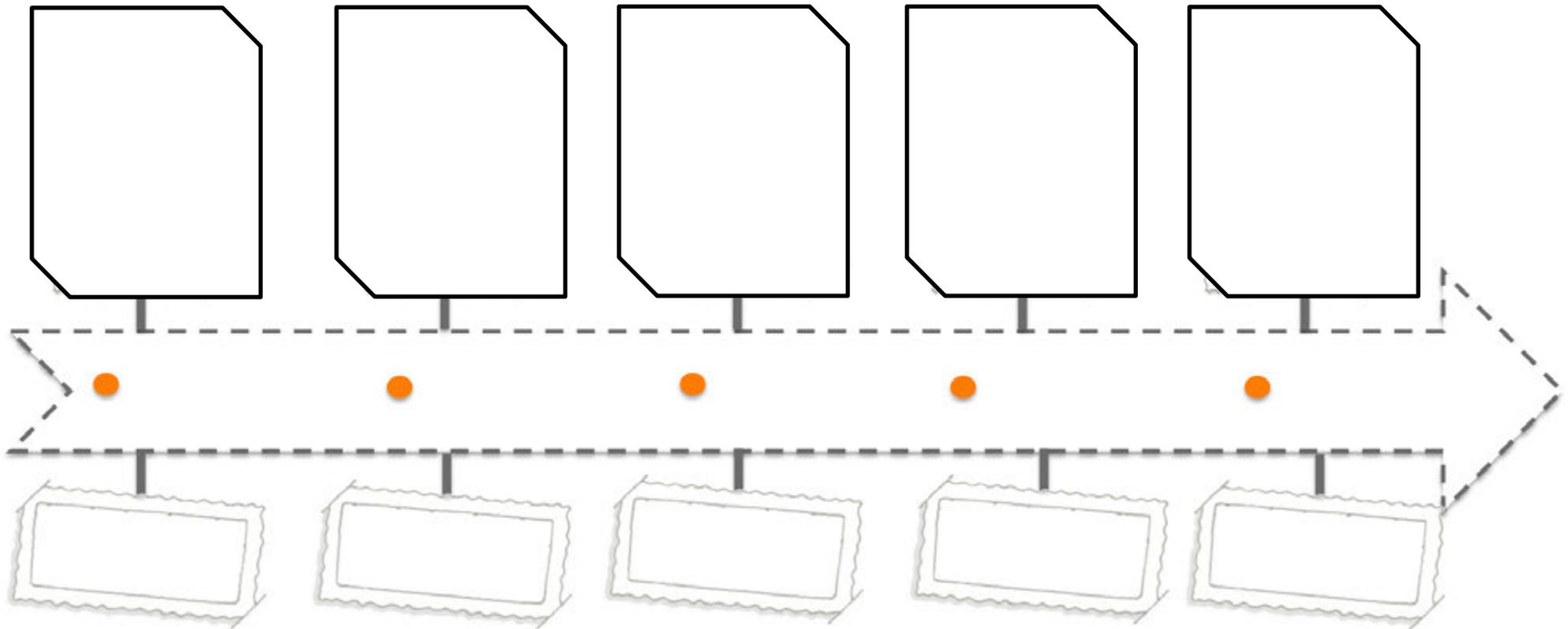
⇒ Antarek est inscrit pour un stage de pilotage de mini-soucoupes tous les jeudis du mois de mars.

A combien de séances va-t-il aller ? **Il aura** **séances.**



LA GROSSE BIESSÉ PARCOURT LE TEMPS

Classe les photos de cette personne dans l'ordre chronologique.
Colle ensuite les étiquettes des différentes étapes de la vie.



Conclusion : Remets les mots de la conclusion au bon endroit : **vieillesse** / **enfance** / **âge adulte** / **adolescence**.

Une personne passe par plusieurs étapes durant sa vie : (bébé puis enfant), puis et la pour finir.

Ces périodes n'ont pas la même durée.



enfant	adulte	bébé	personne âgée	adolescent
--------	--------	------	---------------	------------

Pour aller plus loin :

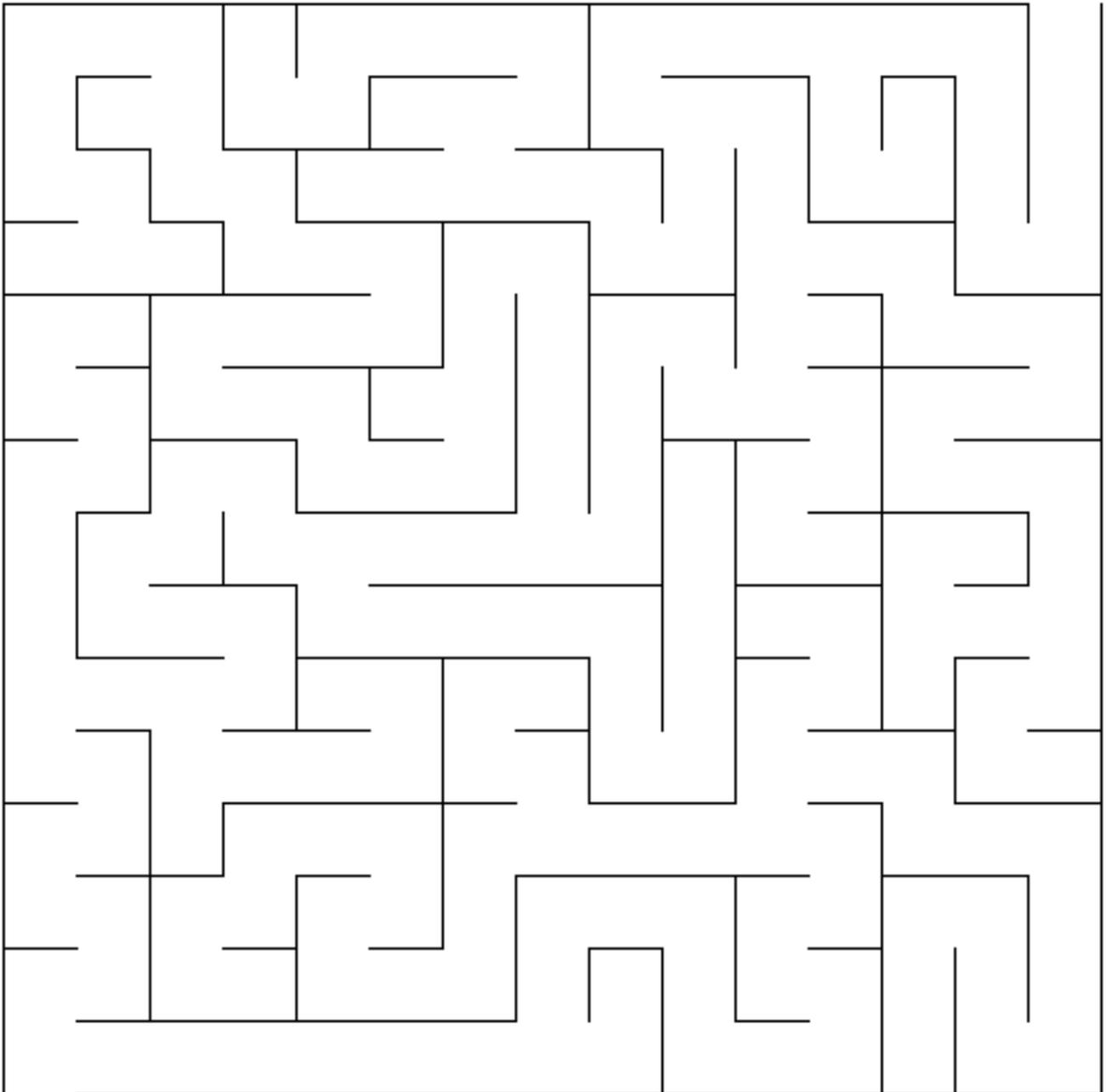
● 05 juin 1955	● 05 juin 1960	● 05 juin 2013	● 05 juin 1985	● 05 juin 1975
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Page Vierge pour la découpe

LES DÉFIS DE LA GROSSE BIESSE

Les Macrales ont caché les confettis du carnaval à la sortie de leur labyrinthe.

Aide le membre du comité à les retrouver !



Connais-tu les personnages du carnaval de Marche ? RELIE les personnages à leur nom.



Les Gillés « Les Bons Vivants »
(avec leurs plumes d'autruches)



Les Fous du Samedi Matin
(ils agitent leurs grelots)



L'Harmonie Communale
(ils jouent de la musique)



Bâlouches
(ce sont des insectes à carapaces)



Turlupins des Remparts
(de vrais clowns)



Zibistoukets
(de drôles d'oiseaux)

Les Biessons
(les enfants de la Grosse Biesse)



Les Be Tchapès
(en français, cela signifie
« les beaux chapeaux »)



Argouanes et Coprins
(des champignons marchois)



Les Todi Pi
(les amis des vaches)



LA GROSSE BIESSE DEVANT SON GOUFFRE

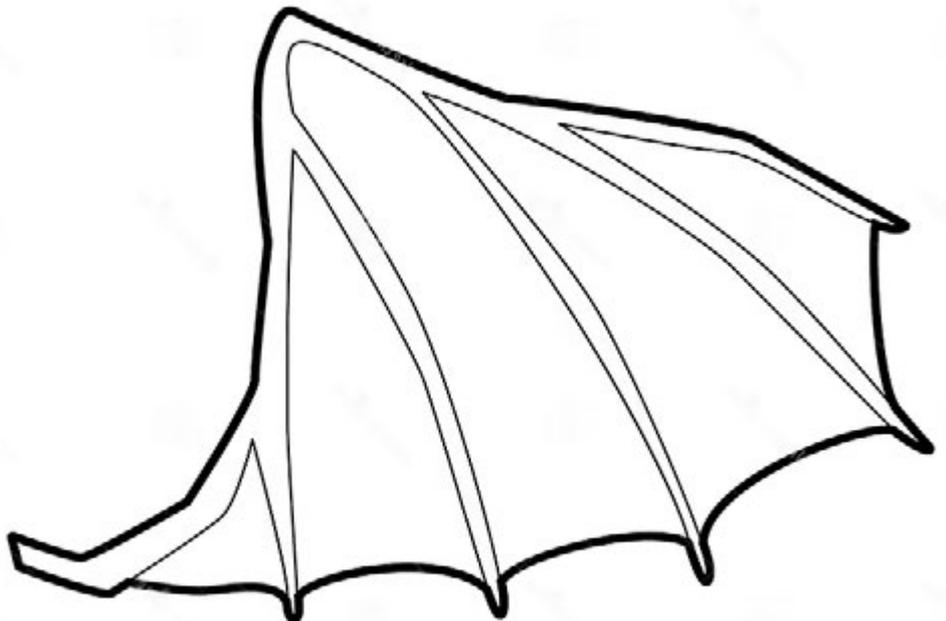
La Grosse Biesse se promène devant son gouffre.

Suis les directives de ton instituteur ou ton institutrice pour créer un bel environnement à la Grosse Biesse.

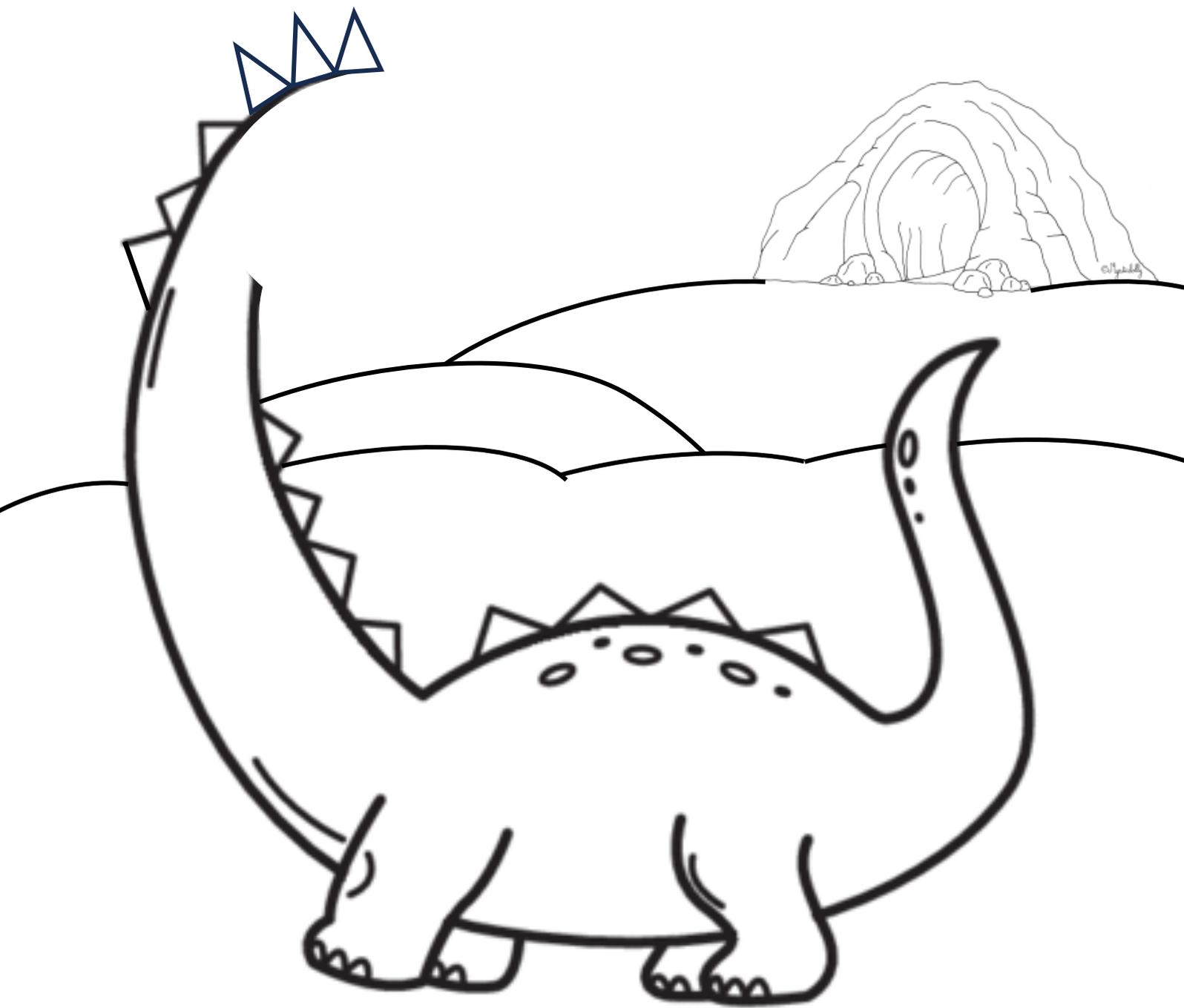
Idées :

- Imprimer la feuille sur du papier cartonné.
- Peindre le ciel avec des nuances de bleu à l'éponge.
- Peindre les collines au pinceau avec du brun et/ou du vert foncé.
- Colorier la Grosse Biesse au marqueur vert clair.
- Colorier la Grotte au crayon.

N'oublie pas de coller la tête et l'aile de la Grosse Biesse !



FEUILLE VIERGE POUR LA DECOUPE



UNE LÉGENDE DE CHEZ NOUS

DÉCOUVRE

« *La légende de la Grosse Biesse* » de J.-L. Troquet

Autrefois, à Marche, au « Fond des Vaulx », vivait un peuple de nutons barbus coiffés de bonnets pointus. Ils étaient très gentils et travailleurs. Comme ils étaient timides, jamais ils ne se montraient. Cependant, ils rendaient de nombreux services à la population.

Un matin, à la surprise générale, les nutons envahirent la ville. Il y en avait partout : dans les greniers, dans les caves, dans les armoires... Le comte de Marche fit capturer un nuton. Il lui demanda pourquoi son peuple avait fui les grottes du Fond des Vaulx. Le petit bonhomme répondit que la « Grosse Biesse du Fond des Vaulx » les avait effrayés. Alors le comte se souvint de l'existence d'une bête étrange qui se terrait dans un gouffre, « Li Trô thi Ô fosses ». Elle était grosse comme deux éléphants, avait une longue queue pointue, une tête de crocodile, des écailles comme des assiettes, un long cou et de grandes dents. Son dos était garni d'une crête toute découpée et sa bouche crachait du feu. Elle ressemblait à un dragon. Le comte ordonna immédiatement de battre tambour pour rassembler soldats et Marchois afin de tuer l'animal. Tous, armés jusqu'aux dents, partirent à la recherche du monstre...

Pendant ce temps, dans les bois, une petite fille jouait à cache-cache avec son chien. Inquiète de ne pas le revoir, elle s'éloigna de plus en plus et arriva au Fond des Vaulx. Tout à coup, les feuilles des arbres s'écartèrent... Une énorme tête avec deux gros yeux brillants apparut. Le monstre s'avança en crachant du feu. Prise de panique, la fillette recula. Le chien bondit de sa cachette, se précipita sur le dragon et lui mordit la queue. La bête se mit à gémir comme un tout petit animal. La fillette eut pitié d'elle, la consola et la soigna. Nos trois nouveaux amis décidèrent de rentrer en ville. A la vue du monstre, les gens effrayés tentèrent de le tuer. La petite fille les supplia de ne lui faire aucun mal car, cria-t-elle, son nouvel ami était inoffensif et très gentil.

Chacun fut convaincu. Le comte fit organiser une grande fête au cours de laquelle la bête promit de ne plus effrayer les nutons. La « Grosse Biesse », surnommée ainsi par les Marchois, retourna vivre dans son gouffre en promettant de revenir leur dire bonjour de temps à autre.

Et c'est ainsi que chaque année, on peut voir la Grosse Biesse du Fond des Vaulx au carnaval de Marche.

Retrouve la version **audio** de cette légende sur le site carnaval.marche.be



Pour mieux comprendre la légende de la Grosse Biesse,
RÉPONDS aux questions suivantes.

1) **DESSINE** un nuton dans le cadre.



2) **Barre** le personnage qui n'est pas dans l'histoire.

- La petite fille
- Le Comte de Marche
- Les Biessons
- La Grosse Biesse

3) **COMPLÈTE** le texte à trous avec les mots suivants :

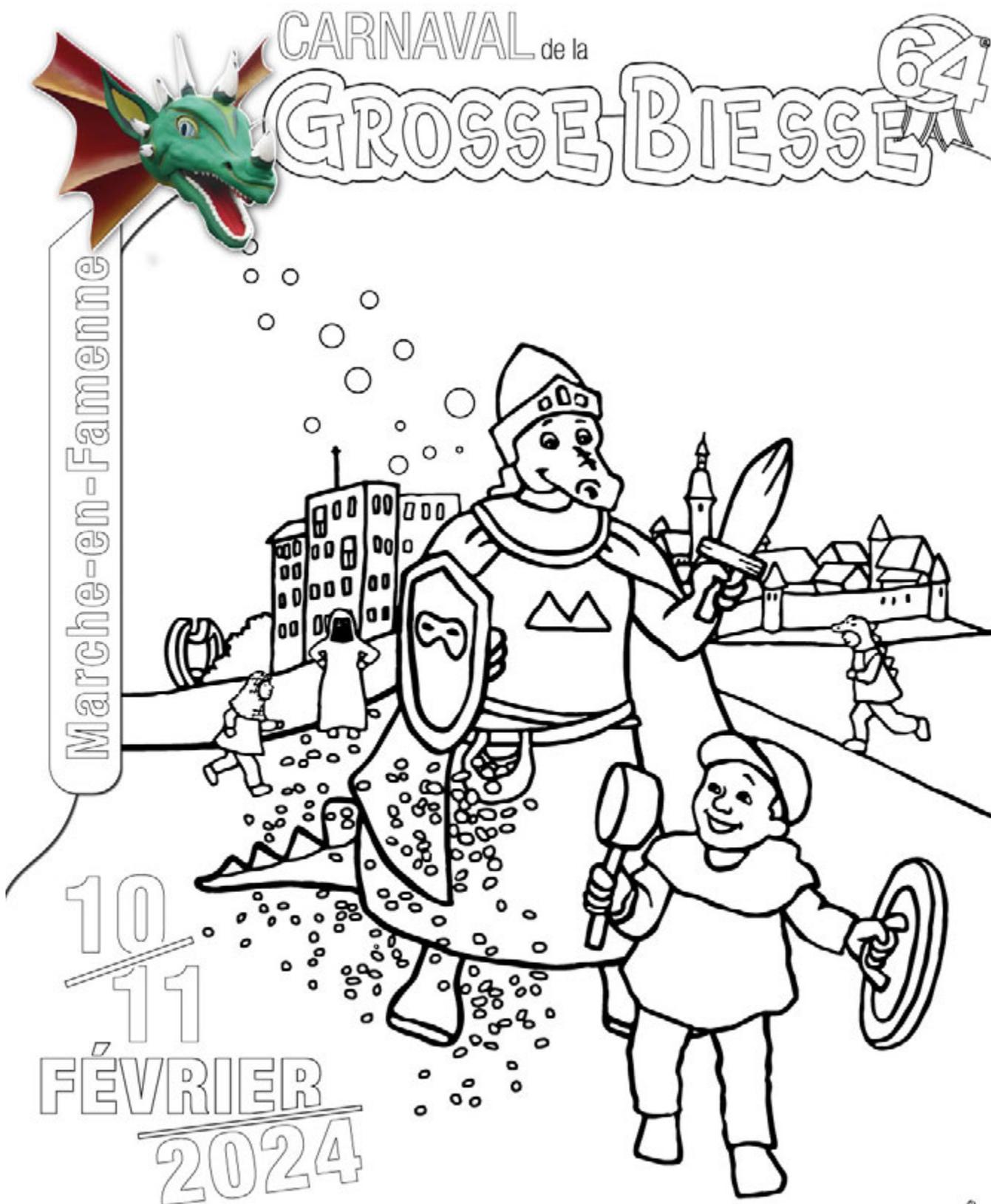
cou — dents - éléphants — dragon – crocodile – assiettes – feu – pointue

« Elle était grosse comme deux, avait une longue queue
..... . une tête de, des écailles comme des
....., un longet de grandes Son dos
était garni d'une crête toute découpée et sa bouche crachait du
Elle ressemblait à un »



CONCOURS DESSIN

Tente de gagner un beau cadeau en coloriant l'affiche du carnaval !



wikiwui.be

Dépose ton coloriage au chapiteau le samedi 10 février :

14h

Animation pour les enfants

Place de l'Étang · Chapiteau · GRATUIT

Ton nom & prénom :