



## Edito

À l'aube des 60 ans de la Grosse Biesse, **Martine Schouters**, Grande Mautchwesse 2019, nous invite à entrer dans son jeu pour vivre cette 59<sup>ème</sup> édition du carnaval de Marche.

C'est autour de son thème « **La Grosse Biesse revient en jouant** » que Martine a choisi de rassembler les Carnavaleux ainsi que tous les Marchois afin de célébrer l'une des plus belles fêtes de notre région.

Que nous soyons petits ou grands, nous avons tous cette âme d'enfance qui nous emmène vers le jeu, le plaisir de s'amuser et d'apprendre.

Ce dossier pédagogique vous invite donc à faire découvrir, à vos élèves, la Grande Mautchwesse et son thème.

Vous profiterez donc d'un ensemble d'activités à mener avec votre classe. Avant de commencer les activités, il est très important de lire la nouvelle histoire de la Grosse Biesse. Ensuite, vous pourrez réaliser les jeux de langage (vu que Martine fait partie du comité « Vitrines »), ceux de réflexion, l'Escape Game, écouter l'interview de la Grande Mautchwesse. Vous retrouverez également des activités plus traditionnelles comme la lecture du « Folder » ou encore les mots-croisés sur les groupes carnavales.

Bref, de quoi amuser vos petites têtes blondes et vivre, avec eux, les joies du carnaval!

*Alors, bon amusement  
et bon carnaval à tous !*

*Pour le Comité,  
J.-François Henneaux*





# La Grande Mautchwesse 2019



**Martine Schouters** endosse cette année la fonction de Grande Mautchwesse. À 63 ans, elle est l'une des doyennes de l'événement.

Active dans le **milieu associatif** depuis de nombreuses années, elle a rejoint la grande famille du carnaval début des années 1990. Elle s'est tout particulièrement faite remarquer pour son investissement dans le « **Comité vitrines** » : ce groupe de personnes qui inventent des phrases rigolotes et, souvent satiriques, et les peignent sur les vitrines de Marche-en-Famenne, le vendredi soir !

*Qui dit « vitrines » dit « jeux de mots ». Le thème du carnaval est donc « La Grosse Biesse revient en jouant ». Tous les carnavaloux sont dès lors invités à confectionner leurs costumes et leurs chars sur ce thème.*

Alors, bon amusement !



Et toi, qu'est-ce qui t'amuse? **NOTE** tes jeux favoris.

.....  
.....



# Martine a joué le jeu !

**ASSOCIE** chaque question de l'interview de Martine (réalisée par Lise, élève de 6<sup>ème</sup> primaire à l'école de Hologne), aux réponses qu'elle a données. Tu peux écouter toute la rencontre sur le site [www.carnaval.marche.be](http://www.carnaval.marche.be)

<b>A</b>	<i>Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?</i>
<b>B</b>	<i>Qu'est-ce qui vous a poussé à choisir un thème sur le jeu ?</i>
<b>C</b>	<i>Pour vous, quelles sont les qualités à avoir pour être Grande Mautchwesse ?</i>
<b>D</b>	<i>Peut-on déjà savoir ce que vous avez prévu pour fêter le carnaval cette année ?</i>
<b>E</b>	<i>Pour le cortège du dimanche, qu'espérez-vous voir sur les chars à thème ?</i>
<b>F</b>	<i>Quel message aimeriez-vous faire passer à ceux qui viendront fêter le carnaval ?</i>
<b>G</b>	<i>Pour finir, auriez-vous une petite phrase amusante en wallon à nous dire ?</i>

Mon thème, pour mon char, est le jeu d'échecs avec les figurines de Star Wars. Le reste est une surprise ! Je ne peux pas trop en dévoiler.

Tout d'abord, qu'ils s'amuse surtout, qu'ils respectent tous ceux qui défilent et les spectateurs, et qu'ils prennent de l'amusement, qu'ils chantent, qu'ils dansent... Qu'ils fassent la fête car le carnaval, c'est faire la fête.

Et bien, ça, non ! (Rire) Je n'en ai pas car mon grand-père était flamand, mon papa habitait dans la région de Charleroi et ma maman à Namur. Donc, on ne parlait pas le wallon. Par contre, mes tantes m'appelaient souvent « Mi p'tit pouillon », même à 20 ans car je suis restée la plus jeune de toute la famille, et ça me faisait bien rire. Tu sais ce que ça veut dire « Mi p'tit pouillon ? » Ça signifie « Mon petit poussin ».

Bonjour. Je m'appelle Martine et je suis marchoise depuis plus de 40 ans et active dans le carnaval depuis 1991, et dans les vitrines depuis 1992. J'ai un mari, un enfant et deux petits-enfants.

J'espère voir toutes les sortes de jeux, comme je l'expliquais tantôt. Ça peut être un jeu sportif, un jeu de cartes, un jeu de dés... Qu'ils soient tous différents et que, lorsqu'on les voit, on sache que c'est « jouer ».

La toute première, c'est d'aimer le carnaval. C'est quand même un investissement qui prend beaucoup de temps pour faire le char, se préparer, penser aux costumes. La deuxième, c'est de bien aimer le défilé. La troisième, c'est d'aimer les gens, sourire à tout le monde, de créer des contacts, d'être sympathique et d'aimer s'amuser.

Parce que je fais partie des vitrines et que ce sont des jeux de mots qu'on écrit sur les vitrines des commerçants. On peut partir sur les jeux de pensée, les sports... Le jeu inclut vraiment beaucoup de choses.



# Jeux de mots, jeux rigolos !



Durant le weekend du carnaval, as-tu déjà remarqué les écritures sur les vitrines ? C'est mon groupe et moi qui les inventons ! Avec une touche d'humour, parfois un peu sarcastique, elles racontent la vie marchoise.

Voici quelques phrases que nous avons écrites les années précédentes ! À toi maintenant d'associer chacune d'entre elles au commerçant qui lui correspond !

Maintenant le vieux châssis est à l'intérieur.  
Madame promène son chien sur les remparts de Marche. C'est le phare et le repaire des naufragés.

Mieux vaut avoir l'écu de la banque qu'un laid ...de la banquière .

Sandwich au porc salut! Je remplace la cloche de l'hôtel. On n'en revient pas des prix.

Je veux une pig frite.

Jacquouille badine sur les remparts et you tube au pays de frère Tuc. Le p'tit roquet monte la garde, mieux vaut un Lobet blanc et rond qu'un black et d'équerre.

Ici haillons pour vieilles sorcières et petites greluches, j'habille toutes les cendrillons.

Au pays de Némoto et des petites sirènes, le patron tchouc tchouc toujours autant.

**DÉLISNACK**  
(Sandwicherie)

**BABE**  
(Friterie)

**SHAMROCK**  
(Café)

**LOBET OUTILLAGE**  
(Magasin d'outils)

**FRINGUE DE TOI**  
(Magasin de vêtements)

**LE JARDIN DE BANGKOK**  
(Restaurant)

**EUROPA BANK**  
(Banque)

**ESSAIE** d'inventer une phrase humoristique sur un magasin de Marche !

.....

.....



# Jeux de...voyage



Les jeux traduisent les caractères et les goûts de chaque peuple. Les Chinois, par exemple, ont trouvé dans les jeux de pions une occasion idéale pour exercer leur goût de la réflexion. Voici 11 jeux que je t'ai ramenés de mon voyage autour du Monde ! DÉCOUVRE-les et JOUES-y avec tes camarades de classe !

## 1. La mare aux grenouilles en Allemagne

Parmi les très nombreux jeux d'attrape, la mare aux grenouilles sépare grenouilles et cigognes, les secondes voulant manger les premières, bien sûr ! Pour corser la partie, les grenouilles s'échappent accroupies en sautillant, les cigognes se déplacent les jambes raides.

## 2. La poule et la chenille en Algérie

Les enfants se relient les uns aux autres en se tenant par les épaules et représentent ainsi une chenille plus ou moins longue suivant le nombre de joueurs. Celui qui a été désigné pour le rôle de la poule essaie de manger la chenille par la queue en touchant le dernier joueur. Attention, si la chenille se rompt, la poule peut manger toute la partie détachée si elle la touche !

## 3. Qui m'a touché ? au Togo

On forme deux équipes et chacune se choisit un capitaine ou le tire au sort. Celui-ci donne un nom de code secret à chaque membre de son groupe. Les deux équipes s'assoient l'une en face de l'autre, sauf les capitaines qui se placent derrière l'équipe adverse. Avec ses mains, le capitaine de l'équipe 1 recouvre les yeux d'un joueur de l'équipe 2. Il appelle ensuite, par son nom de code, un joueur de son équipe qui vient poser une main sur la tête du joueur aux yeux cachés puis retourne s'asseoir. Le capitaine enlève alors ses mains des yeux du joueur et celui-ci doit deviner qui l'a touché. Il n'a droit qu'à une seule réponse. S'il devine juste, il rejoint l'équipe adverse et reçoit un nouveau nom de code. Le jeu est terminé quand tous les joueurs d'une équipe ont rejoint l'autre équipe.

## 4. La sassama kouli kouli au Mali

Au signal, tout le monde saute à cloche-pied. Ceux qui trébuchent sont éliminés. Le gagnant est celui qui reste le dernier.

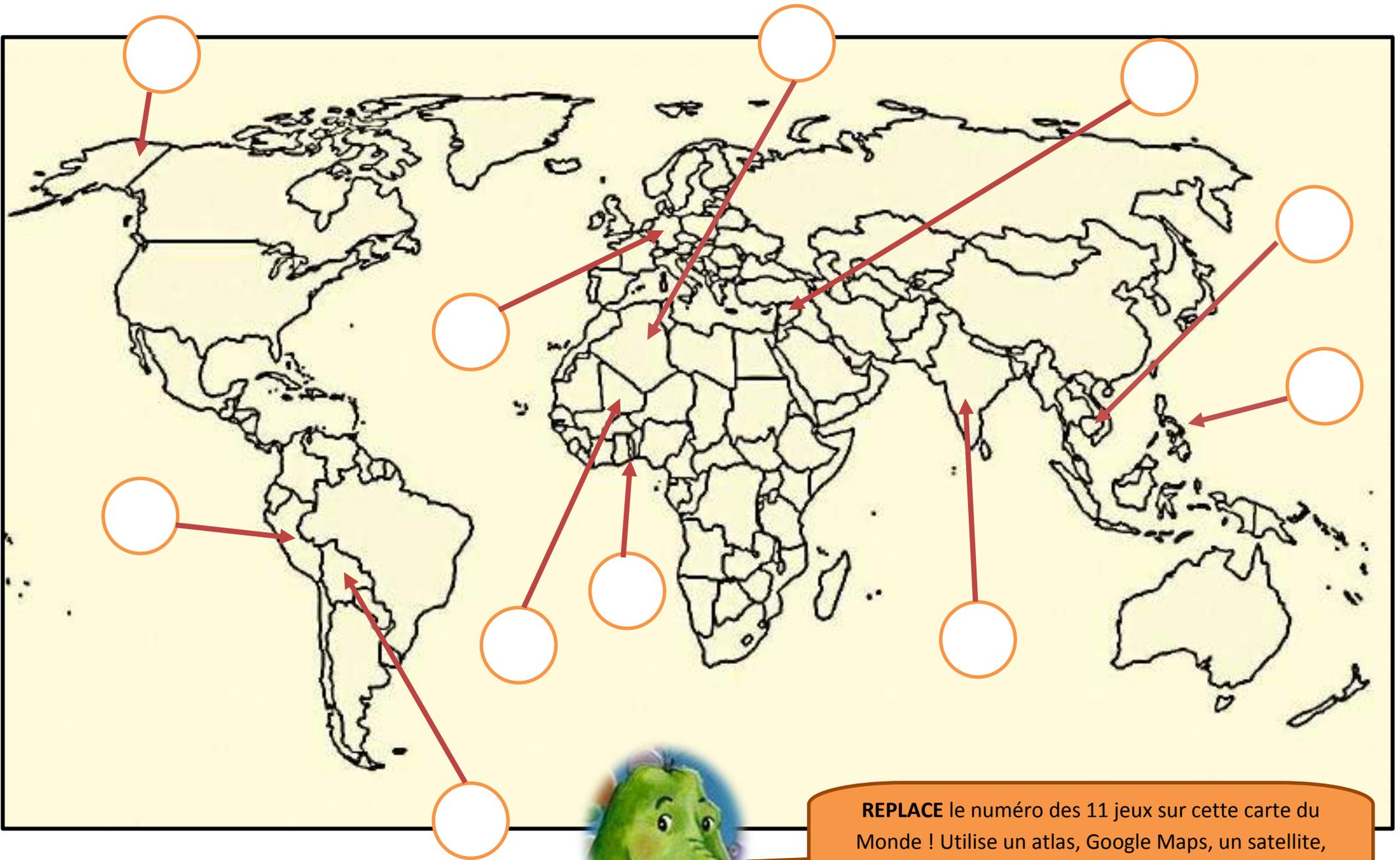
## 5. Le kobadi en Inde

Une ligne est tracée au sol. De chaque côté, deux équipes se répartissent. Un joueur de l'équipe 1 franchit la ligne et doit toucher un joueur de l'équipe 2 en répétant sans s'arrêter : « Kobadi, kobadi ». Lorsqu'il a réussi, il doit revenir dans son camp sans se faire attraper par l'équipe adverse, sinon il est éliminé.



<p align="center"><b>6. L'oiseau et le chasseur en Syrie</b></p>	<p align="center"><b>7. Le jeu du tambour au Cambodge</b></p>
<p>On détermine qui sera le chasseur et qui sera l'oiseau. Les autres joueurs se placent par deux en se tenant par la taille un peu partout sur le terrain. Le chasseur doit toucher l'oiseau. S'il le touche, l'oiseau devient le chasseur. Si l'oiseau est fatigué de courir, il peut s'accrocher à un des joueurs qui sont par deux. Celui qui n'est pas tenu par l'oiseau devient oiseau lui-même et doit se sauver, et ainsi de suite. Le jeu est sans fin. (Il faut être un nombre pair.)</p>	<p>Les joueurs se mettent en cercle. À l'intérieur du cercle, un joueur a les yeux bandés et une autre tape régulièrement sur un tambour. Le joueur aux yeux bandés doit attraper celui au tambour, en se dirigeant grâce aux sons qu'il produit. On peut remplacer le tambour par d'autres instruments : ses mains par exemple.</p>
<p align="center"><b>8. Dis un chiffre aux Philippines</b></p>	<p align="center"><b>9. Le jeu de l'unité en Bolivie</b></p>
<p>On tire au sort un meneur de jeu. Celui-ci donne un chiffre (en fonction du nombre de joueurs : entre 1 et 25 s'ils sont 5, entre 1 et 30 s'ils sont 6, entre 1 et 35 s'ils sont 7...) et les joueurs doivent faire toucher au sol des parties de leur corps correspondant à ce nombre. <i>Par exemple, si le meneur crie 10 et que les joueurs sont au nombre de 5, ils n'ont pas besoin de bouger car ils ont chacun leurs deux pieds qui touchent le sol (5 x 2 = 10). Si le meneur dit 5, ils peuvent simplement lever un pied ou se mettre sur le dos en levant bras et jambes. Si le meneur dit 20, les joueurs doivent poser deux autres parties de leur corps au sol (mains, coudes...)...</i></p>	<p>Les joueurs forment un cercle en se tenant par la main. Ils proclament : « El que se suelte, tiene penitencia » (« Celui qui rompt l'unité fera pénitence ») puis tournent de plus en plus vite jusqu'à ce que la chaîne se rompe. Les joueurs qui ont lâché les mains de leurs voisins vont au milieu du cercle. La ronde se reforme et tourne à nouveau très vite sur elle-même. Ceux qui lâchent prennent la place de ceux qui sont au milieu et ainsi de suite.  (Un jeu à faire dans l'herbe ! Gare aux chutes !)</p>
<p align="center"><b>10. Le jeu du gant en Alaska</b></p>	<p align="center"><b>11. Le dragon au Pérou</b></p>
<p>Les joueurs forment un cercle resserré et s'asseyent, les jambes pliées et relevées devant eux. Un joueur tiré au sort s'installe au milieu du cercle et ferme les yeux. Les autres font alors passer un gant sous leurs jambes qui forment un pont. Ils doivent s'immobiliser lorsque le joueur situé au centre ouvre les yeux. Celui-ci doit trouver qui a le gant. S'il devine, le joueur qui a le gant et celui du centre échangent leur place et le jeu recommence. Sinon, le joueur du milieu reste où il est et la partie reprend.</p>	<p>Un joueur tiré au sort poursuit les autres participants. Lorsqu'il parvient à en toucher un, ils se donnent la main et doivent attraper ensemble un autre joueur. Chaque joueur touché donne la main au dernier attrapé. Ils forment ainsi une chaîne de plus en plus grande, un vrai dragon ! Seuls les joueurs situés aux deux extrémités du dragon peuvent toucher les joueurs libres</p>





**REPLACE** le numéro des 11 jeux sur cette carte du Monde ! Utilise un atlas, Google Maps, un satellite, une pirogue... ! Bref, voyage comme tu veux !

# Escape Game carnavalesque

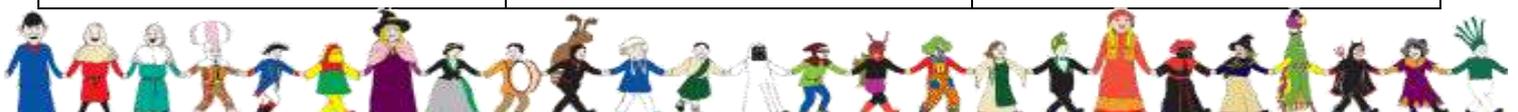


As-tu déjà entendu parler d'Escape Game ? Ce jeu consiste à résoudre des énigmes en un temps délimité ! Si tu y arrives alors, bravo, tu as gagné !

- **But du jeu** : Résoudre les **6 énigmes** carnavalesques avant une durée de **50 minutes** !
- **Déroulement** : Pour commencer, par **équipe**, vous recevez la première enveloppe avec la première énigme. Une fois que celle-ci est terminée, il faut valider la réponse auprès de l'enseignant(e). Si celle-ci est correcte, en avant pour la seconde énigme ! Et ainsi de suite ! Par contre, si elle est fautive, à vous de recommencer. Si vous réalisez toutes les énigmes en 50 minutes, alors vous avez gagné l'Escape Game ! Bonne chance !
- **Matériel** : De quoi écrire!

## Tableau des réponses

Énigme 1	Énigme 2	Énigme 3
<i>Le rébus des Argouanes</i>	<i>Le défilé déjanté</i>	<i>Coloriage endiablé</i>
Énigme 4	Énigme 5	Énigme finale
<i>Le labyrinthe</i>	<i>Drôle de vitrine</i>	<i>L'affiche du 59<sup>ème</sup></i>



# Annexe – Escape Game

## Énigme 1 Le rébus des Argouanes



## Énigme 2 Le défilé déjanté

$$\begin{array}{l} \text{White ghost} + \text{White ghost} + \text{White ghost} = 36 \\ \text{Witch} + \text{White ghost} + \text{Witch} = 24 \\ \text{Devil} + \text{Witch} + \text{Witch} = 22 \\ \text{White ghost} + \text{Witch} \times \text{Devil} = ? \end{array}$$

## Enigme 3

### Coloriage magique

Je ne suis pas si  
jeune !

Mon âge fera  
apparaître un  
message !



1	6	7	3	1	6	1	8	7	3	8	2	7	8	3	6	6	1	1	7	8	3	1	8	6	2	4	6	1	6	8	8	8	2	3	
7	8	5	9	5	3	3	9	5	5	4	7	4	5	9	8	2	5	8	8	2	5	6	1	9	5	4	3	4	1	4	2	6	8	4	2
2	7	5	7	8	5	3	5	1	6	5	4	5	7	6	5	4	5	2	6	3	5	1	9	7	8	5	4	8	8	6	1	6	6	7	8
2	8	5	5	5	4	6	5	5	9	7	6	9	9	5	5	8	8	5	4	5	4	1	5	7	6	5	4	8	8	4	3	1	2	2	1
8	4	5	7	7	9	7	5	4	4	9	2	9	1	2	5	2	8	5	1	5	6	6	9	7	6	5	3	4	8	2	8	4	7	2	8
3	4	5	5	9	7	8	5	3	7	9	4	5	2	8	5	4	3	4	5	1	7	4	1	5	5	3	3	3	6	2	8	7	1	1	1
3	4	1	6	4	8	3	2	4	4	2	1	7	4	6	6	1	4	6	1	7	8	1	3	1	6	3	1	2	7	1	2	2	8	8	6
8	7	8	5	5	9	2	5	2	3	5	1	7	6	4	3	5	5	7	3	4	5	9	9	8	8	4	2	1	7	3	2	2	8	7	8
8	4	4	8	5	4	7	5	6	4	5	3	2	3	1	9	2	2	9	4	5	2	8	6	3	2	2	4	2	1	2	4	1	4	1	2
2	6	6	6	9	8	4	9	8	3	5	3	7	7	2	9	9	5	5	4	8	9	9	8	1	6	6	2	7	6	8	8	8	1	3	4
6	8	4	4	5	2	2	5	8	7	9	4	7	3	1	9	3	1	5	7	2	1	4	5	1	6	8	4	4	6	4	3	2	6	7	2
1	2	2	6	5	3	6	2	5	5	6	3	3	4	7	5	4	8	5	2	5	5	2	1	4	4	8	4	1	3	7	7	8	1	4	
6	4	2	4	1	3	6	8	4	6	6	6	2	8	2	1	2	8	8	2	6	4	7	1	3	2	7	4	4	8	4	3	3	3	2	8
3	3	5	5	9	6	6	5	9	9	7	5	4	3	7	5	3	5	9	5	3	5	2	3	9	7	5	5	9	7	3	4	8	4	1	2
8	2	9	3	4	5	4	9	8	7	4	5	6	4	4	9	2	7	9	1	6	5	5	7	5	7	5	7	1	4	1	4	4	7	8	3
4	8	9	6	8	9	7	9	9	6	7	1	9	3	5	6	2	7	5	1	6	9	9	8	5	8	5	9	8	1	3	3	3	2	6	3
3	3	9	1	7	5	8	9	8	7	4	3	9	2	9	2	2	5	2	2	5	8	9	5	3	5	7	4	1	8	4	7	6	8	3	
1	8	9	5	5	1	8	9	9	7	2	2	6	9	6	1	6	5	5	9	7	9	7	5	5	2	5	5	1	7	6	4	1	4	3	
7	2	7	6	4	2	7	8	4	6	1	4	2	7	7	4	4	7	6	1	1	1	2	2	7	7	3	8	6	4	4	3	1	7		
6	1	5	8	4	6	5	8	8	5	9	8	6	9	1	6	5	1	6	3	4	8	5	9	7	1	3	9	5	9	6	5	5	5	3	1
3	3	5	5	2	5	9	8	5	4	6	5	2	5	5	8	9	4	3	7	1	5	7	8	5	6	9	2	6	6	1	5	6	1	4	8
8	8	5	3	5	4	5	6	5	1	7	5	7	9	5	2	5	2	6	8	1	5	5	5	4	5	8	5	5	3	5	9	7	7	1	
3	6	5	8	3	1	5	8	5	7	1	5	7	9	1	5	5	1	2	3	8	9	3	2	5	3	9	3	7	5	7	5	7	8	6	
2	4	5	8	6	6	5	8	6	5	9	2	7	9	1	5	5	1	7	7	6	5	1	1	5	8	6	9	5	5	4	5	9	5	1	6
6	8	1	6	3	2	7	1	8	8	7	2	6	8	8	3	3	4	7	4	6	2	4	7	4	4	1	1	4	4	1	6	6	7	6	6
4	1	7	4	7	6	2	4	7	3	3	8	6	2	4	7	6	7	2	3	1	2	2	4	2	1	4	8	1	2	6	3	1	8	1	1

## Énigme 4

### Le message des Baloûches

La Baloûche utilise ce code suivant pour décoder ses messages :

**1=A ; 2=C ; 3=E ; 4=H ; 5=L ; 6=M ; 7=O 8=S 9=T**

Le dernier message qu'il vient d'envoyer est formé des 16 chiffres suivants (dans l'ordre) :

chiffre des unités de 1 315 | chiffre des centaines de 2 356 | chiffre des dizaines de 7 984

chiffre des dizaines de mille de 764 892 | chiffre des unités de mille de 591 264

chiffre des centaines de mille de 1 935 436 | chiffre des centaines de 3 579 456

chiffre des dizaines de mille de 4 187 325 |  $(3 \times 9) - (5 \times 5)$  |  $(100 - 98) + (0 \times 1) + 1$

$(40 - 36) \times (71 - 69)$  |  $(12 - 9) \times (33 - 30)$  | 12 dizaines + 82 unités - 2 centaines

3 centaines + 14 dizaines - 433 unités | 27 unités + 1 centaine - 12 dizaines

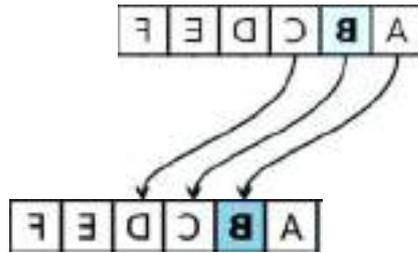
1 centaine - 95 unités

Quel est le message caché derrière ces codes ?



## Énigme 5 Drôle de vitrine !

Lzhr ptd l'zqqhud-s-hk?  
I'zh dsd dmrnqbkdd ozq kdr  
Lzbqzkdr bdqszhmdldms!



## Solutions & Conseils

Pendant l'Escape Game, n'hésitez pas à donner quelques indices quand vos élèves sont bloqués (surtout pour le coloriage). Vous pouvez aussi les enfermer dans votre classe, à clé ! La dernière énigme (le puzzle) peut dévoiler l'endroit où vous aurez caché la clé de la classe. Ça les motive encore plus de devoir se libérer avant le temps imparti ! N'hésitez pas à leur donner un peu plus de temps, si nécessaire !

Énigme 1 = Le rébus dévoile : « CARNAVAL DE LA GROSSE BIESSE »

Énigme 2 =  $12 + 12 + 12 = 36 / 6 + 12 + 6 = 24 / 10 + 6 + 6 = 22 / 12 + 6 \times 10 = 72$

Énigme 3 = Il faut colorier tous les chiffres « 5 et 9 » de la grille et ce message apparaît :

*« Bravo, tu as deviné mon âge »*

Énigme 4 = Les maths, c'est cool !

Énigme 5 = Il faut décaler l'alphabet d'une lettre et ce message apparaît :

*« Mais, que m'arrive-t-il ? J'ai été ensorcelée par les Macrâles certainement ! »*

# Énigme 6

## L'affiche du 59<sup>ème</sup>



# Jeux pour les sportifs

						
Voile	Natation synchronisée	Natation	Plongeon	Water-polo	Gymnastique rythmique	Canoë
						
Haltérophilie	Baseball	Tir à l'arc	Judo	Lutte	Tir	Boxe
						
Football	Basketball	Ping-pong	Taekwondo	Equitation	Triathlon	Pentathlon
						
Escrime	Trampoline	Volleyball	Beachvolley	Badminton	Softball	Cyclisme
						
Tennis	Handball	Hockey	Gym	Athlétisme	Kayak	Aviron

**COLORIE** en **bleu** les sports individuels.

**COLORIE** en **vert** les sports collectifs.

Et toi, pratiques-tu un sport ? Si oui, le(s)quel(s) ?

.....

.....

.....



## Le rameur et le courant

Un rameur remonte le courant d'une rivière. Il rame régulièrement pendant 12 heures chaque jour et avance à la vitesse de 5km/h. Pendant les 12 heures qui suivent, il se repose en se laissant emporter par le courant, qui le fait reculer à la vitesse de 2km/h par rapport à la berge.

**Combien lui faudra-t-il de jours pour atteindre son but, situé à 420 km de son lieu de départ ?**

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

## L'haltérophile et le joueur d'échecs

Un haltérophile défie un joueur d'échecs. Le joueur lui propose alors un marché : « Dépose sur mon échiquier un minuscule caillou d'1mg sur la première case, 2 cailloux d'1mg chacun sur la deuxième case, 4 sur la troisième, et ainsi de suite en multipliant chaque fois par 2 le nombre de cailloux jusqu'à parvenir à la dernière case de rang 64. Tu n'arriveras pas à soulever mon échiquier » **Pourquoi ?**





LE CODE DE TREVANION, inventé en 1648, permet de transmettre des messages secrets, cachés sous une apparence ordinaire. Cool non ?

## LA PHRASE CODÉE de l'entraîneur

L'entraîneur d'équipe belge de football veut prévenir ses joueurs de la tactique à suivre lors du prochain de la Coupe du Monde, sans que leurs adversaires soient au courant.

Cette tactique est indiquée par 3 nombres successifs qui indiquent respectivement le nombre de défenseurs, de milieux de terrain et d'attaquants.

*Par exemple, une tactique 4 – 4 – 2 prévoit 4 défenseurs, 4 milieux et 2 attaquants.*

L'entraîneur a le choix entre 5 tactiques différentes qu'il a toutes parfaitement travaillées avec ses joueurs.

Il leur envoie donc la lettre codée suivante :



# Jeux d'échecs

Durant mon voyage, je suis très vite devenue une championne d'échecs. Et toi, n'aimerais-tu pas apprendre à y jouer ? Voici une fiche explicative des règles du jeu ! Il n'y a plus qu'à trouver un échiquier et c'est parti !



## Les pièces



Le roi La reine Le fou Le cavalier La tour Le pion

## Placement des pièces en début de partie



## Les déplacements

### La reine

Elle est la pièce maîtresse. Elle peut avancer dans tous les sens, en ligne droite ou en diagonale, tant qu'elle ne croise pas d'autres pièces.

### Le roi

Il ne peut avancer que d'une seule case à la fois, dans toutes les directions.

### Le pion

Il n'a pas le droit de reculer et il ne peut avancer que d'une seule case à la fois. Sauf lors du premier coup, où le joueur peut le déplacer de 2 cases.

### Le fou

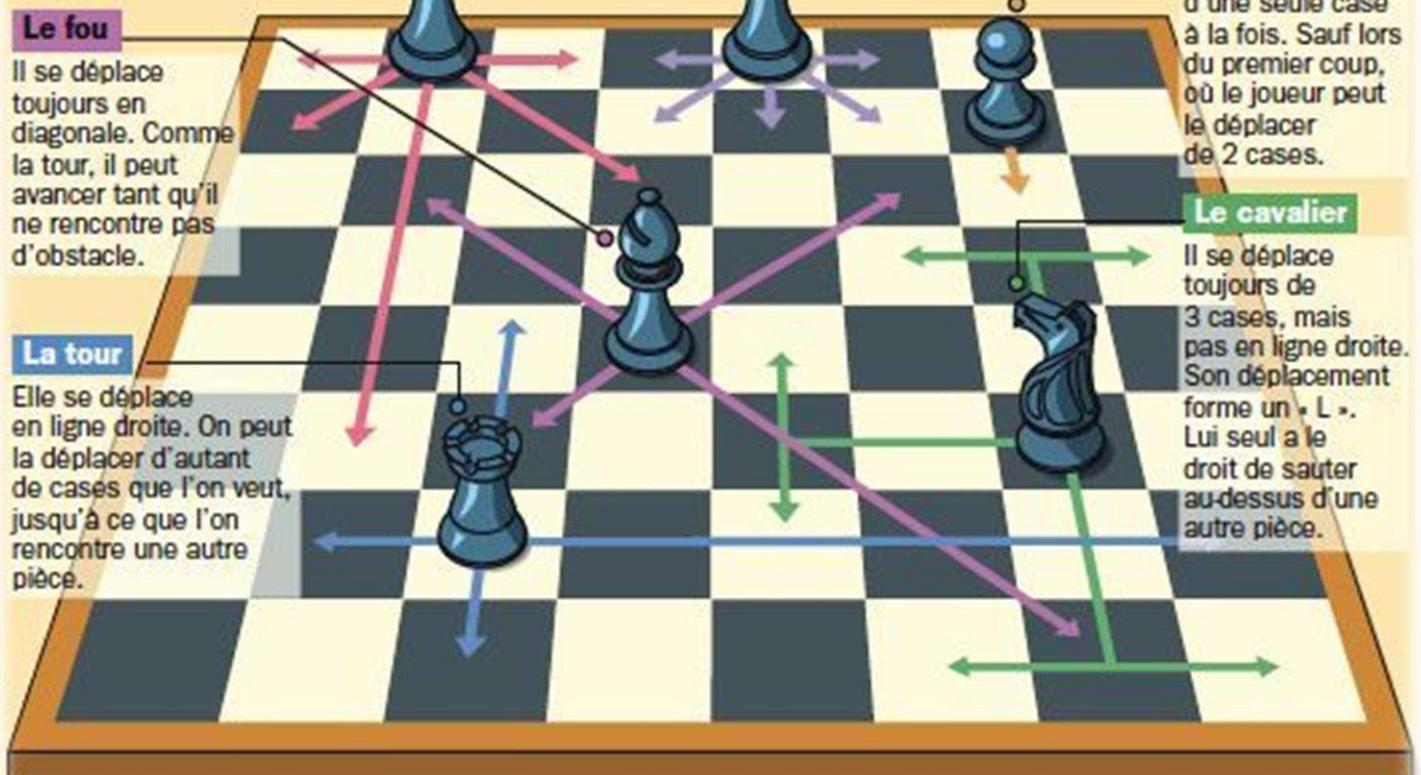
Il se déplace toujours en diagonale. Comme la tour, il peut avancer tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle.

### Le cavalier

Il se déplace toujours de 3 cases, mais pas en ligne droite. Son déplacement forme un « L ». Lui seul a le droit de sauter au-dessus d'une autre pièce.

### La tour

Elle se déplace en ligne droite. On peut la déplacer d'autant de cases que l'on veut, jusqu'à ce que l'on rencontre une autre pièce.



## Le but du jeu

Il s'agit de « prendre » le roi du joueur adverse. Pour « prendre » une pièce, il faut tomber sur sa case. Attention : le pion, qui se déplace normalement en ligne droite, « prend » en diagonale ! Lorsque le roi peut être « pris » par le joueur adverse, on dit qu'il est « en échec ». Lorsqu'il peut être pris et qu'il ne peut pas s'échapper, on dit : « échec et mat » et la partie est gagnée !

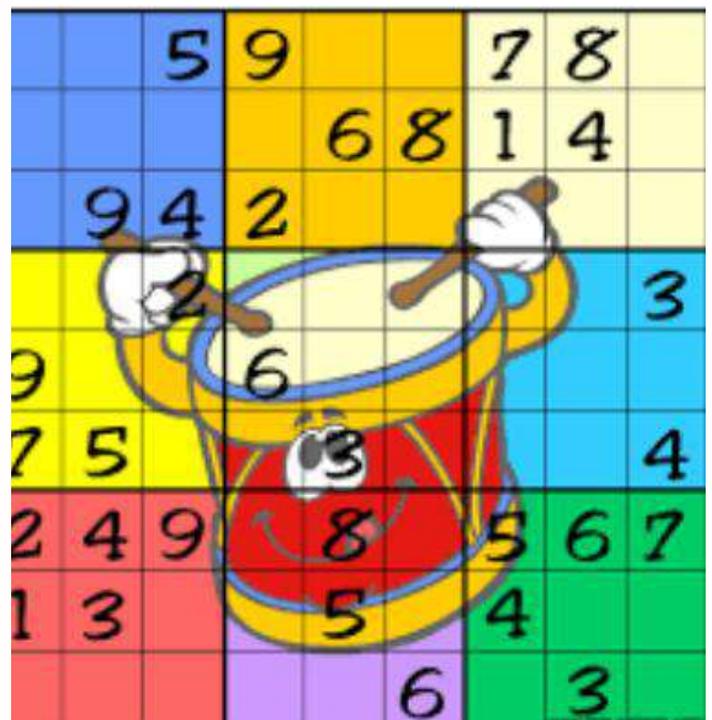
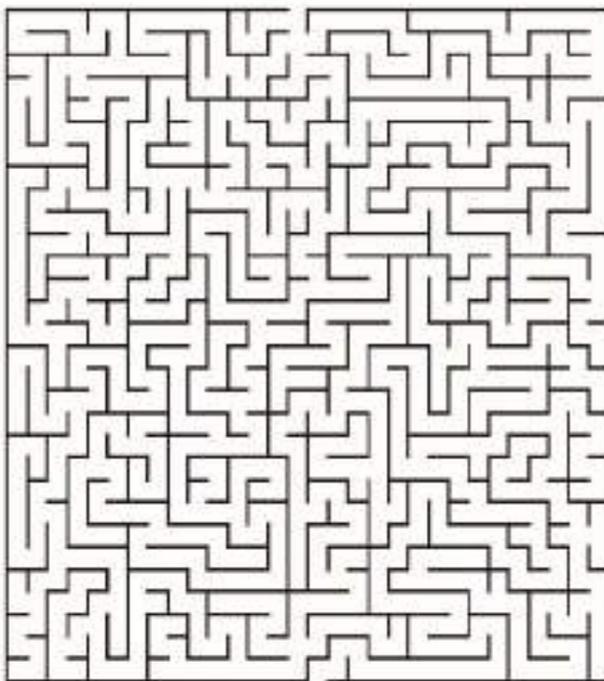


# Jeux pour se détendre

## CARNAVAL

- ARLEQUIN
- CARÊME
- CARNAVAL
- CHAR
- CONFETTIS
- COSTUME
- DÉFILÉ
- DÉGUISEMENT
- FÊTE
- LOUP
- MAQUILLAGE
- MARDI GRAS
- PARADE
- PIERROT
- POLICHINELLE
- RIO
- VENISE

A	U	T	N	E	M	E	S	I	U	G	E	D	B	Q
C	T	K	O	O	U	C	V	H	D	K	M	N	P	H
A	C	R	F	Q	A	N	I	U	Q	E	L	R	A	W
R	A	K	S	L	Z	B	S	T	H	G	D	Y	R	C
N	Z	A	R	U	T	O	R	R	E	I	P	B	A	P
A	M	P	M	A	R	D	I	G	R	A	S	P	D	N
V	C	B	U	E	R	R	A	H	C	P	N	C	E	V
A	P	O	P	O	K	L	L	F	T	P	Y	G	K	F
L	P	W	P	O	L	I	C	H	I	N	E	L	L	E
X	V	O	L	I	E	D	E	F	I	L	E	Q	C	V
U	Z	P	U	O	C	O	N	F	E	T	T	I	S	E
Y	C	Q	O	C	Q	F	E	T	E	Q	C	V	M	N
A	A	S	E	M	U	T	S	O	C	C	V	Y	Q	I
M	I	R	I	O	K	Y	E	S	B	V	F	N	Q	S
G	E	M	E	R	A	C	F	L	M	G	G	O	V	E



# La légende bien de chez nous

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

**PLACE** chaque mot au bon endroit pour découvrir cette légende.

<i>feu</i>	<i>éléphants</i>	<i>dents</i>	<i>panique</i>	<i>gouffre</i>	<i>services</i>	<i>nutons</i>	<i>caves</i>
<i>gémir</i>	<i>Fond des Vaulx</i>	<i>consola</i>	<i>Grosse Biesse</i>	<i>supplia</i>	<i>effrayés</i>	<i>promit</i>	

Autrefois, à Marche, au « Fond des Vaulx », vivait un peuple de ..... 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 ..... à la population.

Un matin, à la surprise générale, les nutons envahirent la ville. Il y en avait partout : dans les greniers, dans les ....., dans les armoires... Le comte de Marche fit capturer un nuton. Il lui demanda pourquoi son peuple avait fui les grottes du ..... Le petit bonhomme répondit que la « Grosse Biesse du Fond des Vaulx » les avait ..... . 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 ....., 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 ..... 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 ....., 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 ....., la fillette recula. Le chien bondit de sa cachette, se précipita sur le dragon et lui mordit la queue. La bête se mit à ..... comme un tout petit animal. La fillette eut pitié d'elle, la ..... 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 ..... 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 ..... de ne plus effrayer les nutons. La « ..... », surnommée ainsi par les Marchois, retourna vivre dans son ..... 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](http://carnaval.marche.be)



# Un cortège carnavalesque

Connais-tu les personnages du carnaval de Marche? RELIE ce qui va ensemble.



L'ami de Théo  
(c'est un curé)



Le Turlupin  
(c'est un clown)



Le Grand Georges  
(crieur public)



Le Nûton  
(c'est un lutin)



Le Diable



Le Zibistouket  
(c'est un oiseau)



Le Pémane  
(Il porte un kilt)



La macrèle  
(C'est une sorcière)



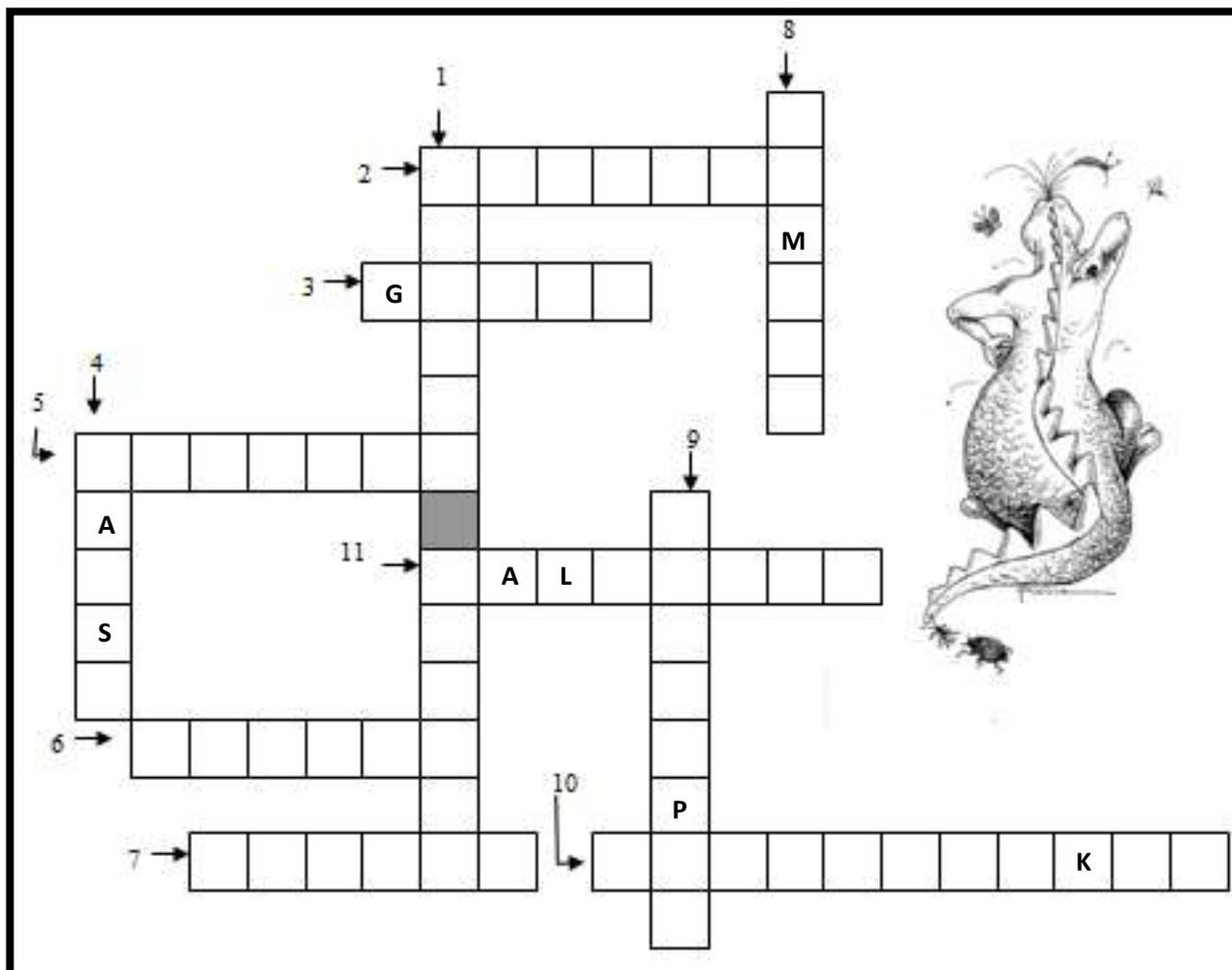
La balouche  
(c'est un hanneton)



Les amis de  
Gugusse



# Un cortège carnavalesque



## Définitions

1	Le carnaval porte son nom.
2	Petit personnage moqueur qu'on fait sauter sur une bâche.
3	Surnom des habitants de Waha.
4	Surnom des habitants de Hargimont.
5	Synonyme de sorcière.
6	Petits personnages du Fond des Vaulx qui rendent des services.
7	Ils viennent de Binche et lancent des oranges.
8	Nom d'un peuple Celto germanique installé dans les Ardennes.
9	Nom d'un clown venant des remparts.
10	C'est un oiseau échassier.
11	Hanneton de Marloie.



# Tout un programme !

---

Pour répondre à ces questions, **UTILISE** le folder du carnaval.

1) **RECHERCHE** des informations pratiques.

- Nom complet du **carnaval 2019** ? La Grosse Biesse .....
- Nom complet de la **Grande Mautchwesse 2019** ? .....
- Numéro de **téléphone** en cas de questions ? .....
- Un **sponsor** ? .....
- Site **internet** ? .....
- Le nom du **spectacle pour enfants** .....
- L'heure du **départ** du cortège du dimanche .....

2) **COCHE** le jour des différentes animations.

	Samedi	Mardi	Dimanche
Le rondeau final			
Les brûlages			
L'intronisation			
Le concert «Lady Cover »			
Cortège carnavalesque			

3) **ÉCRIS** le lieu des différentes animations proposées durant le carnaval.

Intronisation	
Spectacle pour enfants	
Cortège carnavalesque	

#### 4) UN PEU DE CALCUL !

- **CALCULE** le prix d'entrée au cortège pour une famille composée de 2 parents, un enfant de 3 ans et deux adolescents de 17 ans.

- **CALCULE** le prix d'entrée au concert du samedi pour un groupe de 10 personnes sachant que la moitié du groupe a une prévente.

#### 5) RELIE ce qui va ensemble.

Oranges	20 000
Fleurs	5000
Confettis	1500 kg
Bonbons	3000 kg

#### 6) NUMÉROTE (de 1 à 7) les différentes étapes du cortège carnavalesque.

	PLACE AUX FOIRES
	RUE DUPONT
	PORTE BASSE
	AVENUE DE LA TOISON D'OR
	RUE DES CHASSEURS-ARDENNAIS
	RUE DU COMMERCE



# En moyenne ...

---

Cette année encore, le cortège devrait être composé de 50 groupes et compter plus de 1700 participants. Peux-tu calculer le nombre de participants en moyenne par groupe ?

Voici le relevé des spectateurs comptabilisés lors de 10 carnivals.

<b>2000</b>	11 987	<b>2004</b>	15 103	<b>2008</b>	14 789
<b>2001</b>	12 542	<b>2005</b>	14 023	<b>2009</b>	15 987
<b>2002</b>	13 653	<b>2006</b>	13 587		
<b>2003</b>	14 798	<b>2007</b>	15 489		

Aide le comité carnaval à calculer le nombre moyen de spectateurs participant au carnaval ?

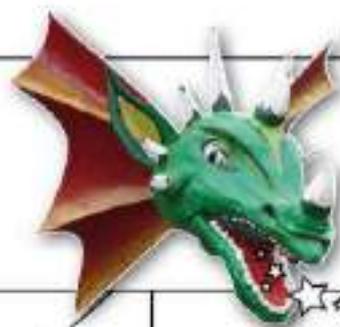
Dans le dépliant de l'organisation, on annonce 1500 kg de bonbons.

En prenant en compte le nombre de spectateurs de 2009, calcule la quantité moyenne (en grammes) de bonbons donnée à chaque spectateur.



Retrouve d'autres problèmes mathématiques sur le site [carnaval.marche.be](http://carnaval.marche.be)





59°

# CARNAVAL

## de la Grosse Biesse

Marche-en-Famenne

02  
03  
MARS  
2019



Goosen  
2019

Dépose ton coloriage au chapiteau le samedi 2 !

**14h** Spectacle interactif pour petits... et grands ...  
« Piratouille » À l'abordage !!  
Place de l'Étang · Chapiteau chauffé · SPECTACLE GRATUIT

Ton nom & prénom :

LLP/Studio

# Pour aller plus loin !

---

Nous vous proposons ces quelques références pour approfondir votre travail avec vos élèves autour du thème du carnaval :

- Une quantité d'autres activités dans la rubrique « Dossier pédagogique » sur le site [www.carnaval.marche.be](http://www.carnaval.marche.be)
- Des reportages sur le carnaval marchois sur Youtube.
- Un livre « La Grosse Biesse du Fond des Vaulx » à commander sur le [www.ctpe.be](http://www.ctpe.be) au prix de 2,50 € avec un descriptif technique de 20 pages + 1 fiche pédagogique.



- Le concours de dessin dans le folder du carnaval.
- La réalisation d'un concours de mini-char à faire dans votre classe.
- Le livre + le CD « Anny Cordy raconte les beaux contes et légendes de Belgique ».
- La réalisation d'un dragon (à retrouver sur le site du carnaval de Marche).

