

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^{ème} 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 sous forme de carnet. A vous de photocopier ce qui convient à votre classe ! Avant de commencer les activités, il est important de lire la nouvelle histoire de la Grosse Biesse afin de mettre les élèves dans le thème de cette année. Ensuite, vous pouvez réaliser les jeux de lecture, d'écriture...

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*

As-tu bien compris l'histoire qu'on vient de te raconter ?



RÉPONDS aux questions suivantes.

- Pourquoi la Grosse Biesse est triste au début de l'histoire?
- Quand se déroule l'histoire ? En été ou en hiver ?
car
- Quel est le jeu préféré de la Grosse Biesse ?

RELIE chaque jeu à l'endroit que la Grosse Biesse a visité.

Russie
Canada
Las Vegas
Broadway

Le jeu d'échecs
Le hockey
Le spectacle
Le casino

Coche « C'est vrai ! » ou « C'est faux ! ».

	C'est vrai !	C'est faux !
La Grosse joue au hockey calmement.		
En Russie, on joue aux échecs.		
Les Marchois aiment faire la fête !		
La Grosse Biesse adore le football.		
Au Casino, on peut gagner de l'argent.		

La Grande Mautchwesse 2019



Martine Schouters est Grande Mautchwesse c'est-à-dire qu'elle va représenter le carnaval cette année.

Elle a 63 ans et est l'une des plus anciennes de l'événement.

Elle a rejoint la grande famille du carnaval début des années 1990. Elle s'est faite tout particulièrement remarquer pour son investissement dans le « Comité vitrines » : ce groupe de personnes qui inventent des phrases rigolotes et les peignent sur les vitrines de Marche-en-Famenne !

Le thème du carnaval est « La Grosse Biesse revient en jouant ». Tous les carnavaloux sont invités à créer leurs costumes et leurs chars sur ce thème.

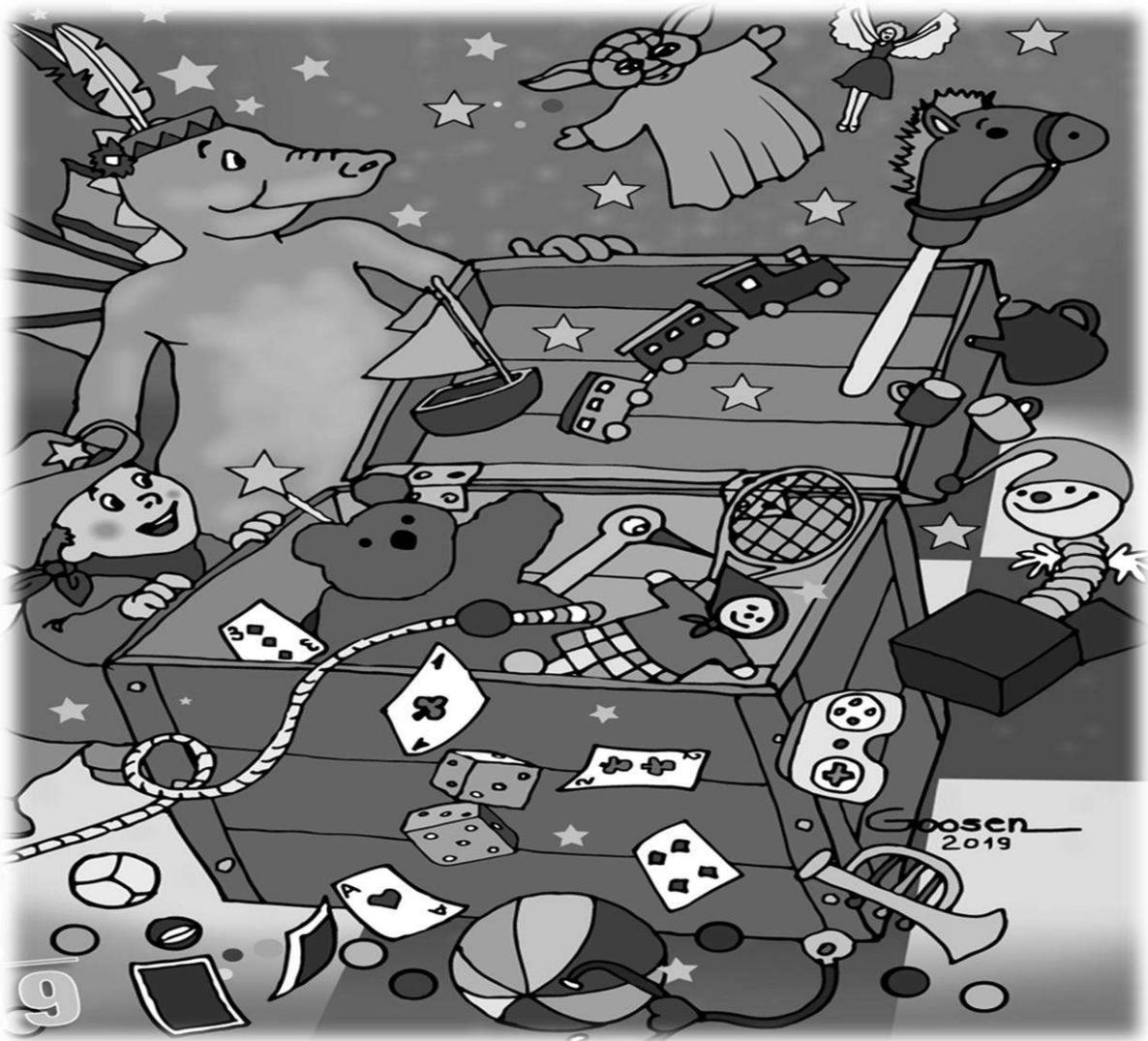
Alors, bon amusement !



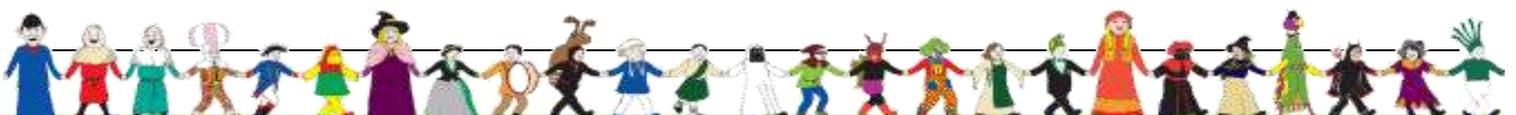
Une affiche et des jeux !



Regarde tous les jeux dans le coffre de la Grosse Biesse.
COLORIE tous les mots que tu vois sur l'image.



1	une voiture	5	la Grosse Biesse	9	une raquette
2	un ballon	6	une guitare	10	un avion
3	un domino	7	des dés	11	un train
4	des cartes	8	un cow-boy	12	un curseur



Jeux de mots, jeux rigolos !

ÉCRIS les mots du carnaval et de la chandeleur.

COLORIE les dessins.

 CARNIVAL	 CRÈPE
 MASQUE	 FÊTE
 DÉGUISEMENT	 POÊLE

RETROUVE les lettres du mot « carnaval » et ENTOURE-les.

P A M S
L E V W A E
Y C X A N
K S J
B R U



ENTOURE tous les mots « masque ».

MASQUE maladie maison
masque MAISON masque
maladie maman masque
MAMAN masque MASQUE
manteau

RELIE les lettres pour composer le mot « masque ».

M S
A U Q
E X

Lors du défilé du carnaval, **ENTOURE** ceux qui sont derrière la fanfare.



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 essaye 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

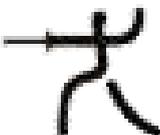
Une ligne est tracée au sol. De chaque côté, deux équipes se répartissent. Un joueur de l'équipe 1 franchit la ligne et doit toucher un joueur de l'équipe 2 en répétant sans s'arrêter : « Kobadi, kobadi ». Lorsqu'il a réussi, il doit revenir dans son camp sans se faire attraper par l'équipe adverse,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



<p align="center">6. L'oiseau et le chasseur en Syrie</p>	<p align="center">7. Le jeu du tambour au Cambodge</p>
<p>On détermine qui sera le chasseur, 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 un 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">8. Dis un chiffre aux Philippines</p>	<p align="center">9. Le jeu de l'unité en Bolivie</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">10. Le jeu du gant en Alaska</p>	<p align="center">11. Le dragon au Pérou</p>
<p>Les joueurs forment un cercle resserré et s'asseyent 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>



Jouer, c'est du sport !

						
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, quels sont tes sports préférés ?

.....

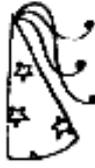
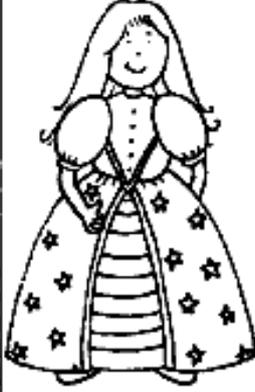
.....

.....



Jeux pour se détendre

NUMÉROTE chaque accessoire pour compléter les 6 déguisements.

<input type="radio"/>		1		2		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>						<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		3		4		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>						<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		5		6		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>						<input type="radio"/>	



RELIE chaque enfant déguisé au masque correspondant :



ENTOURE le déguisement qui n'apparaît pas dans le jeu du dessus :



RETROUVE deux fois les mots suivants :

CARNAVAL – CONFETTI – DÉGUISER

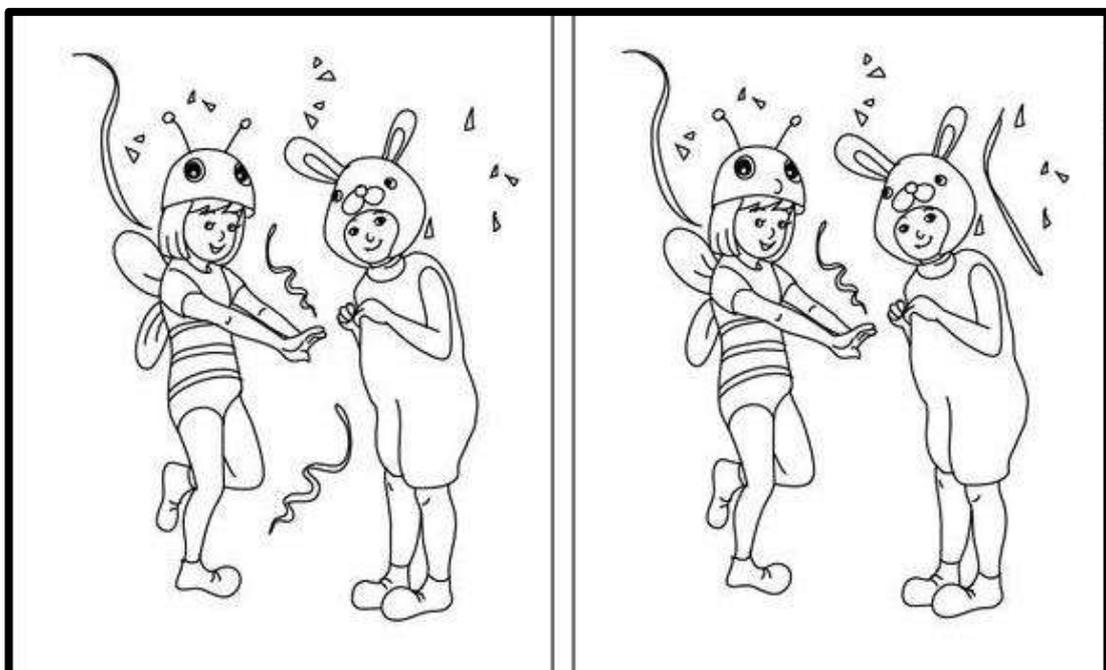
GENS – MASQUE – VENISE



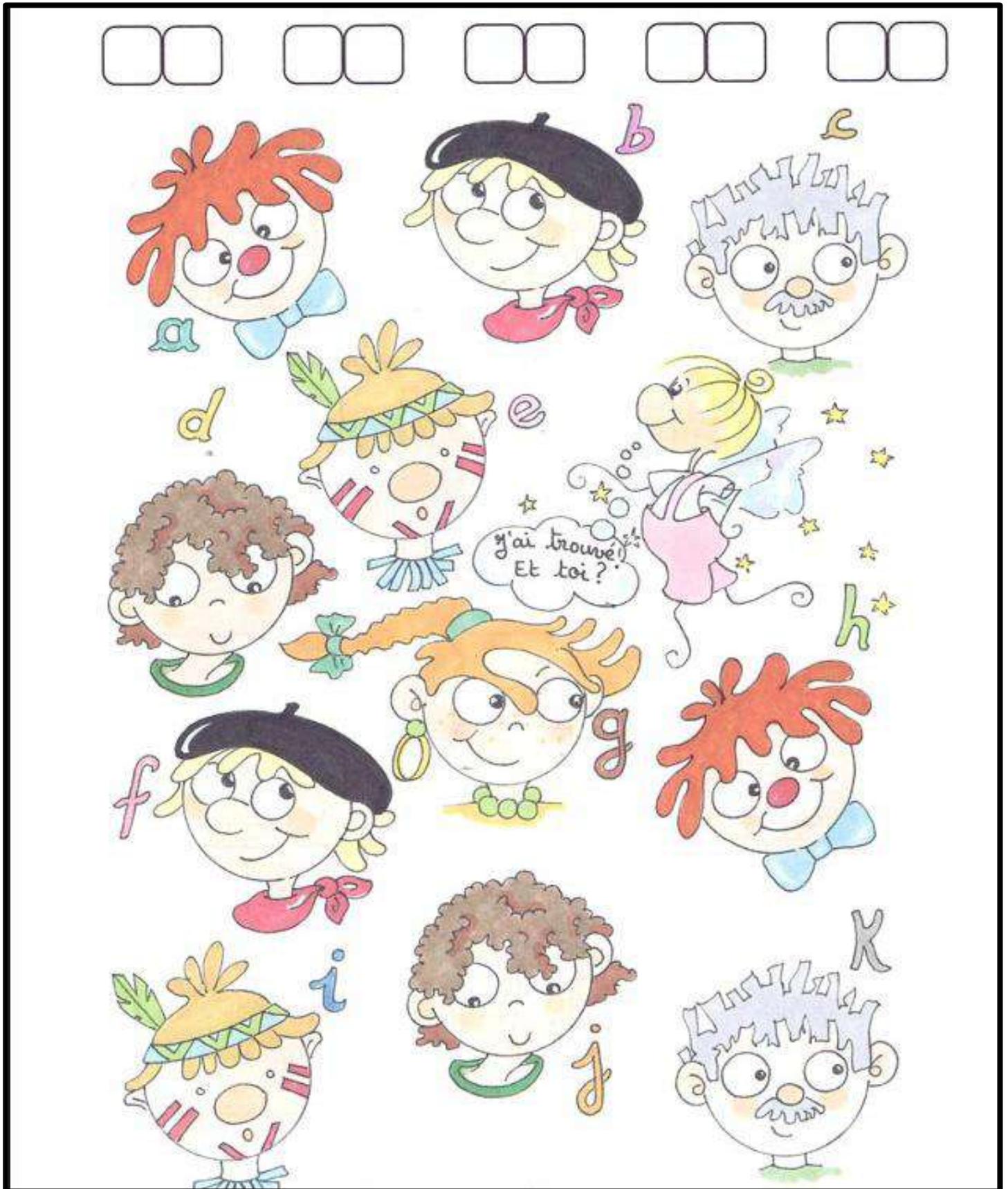
SUDOKU



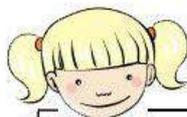
Jeu des 7 différences



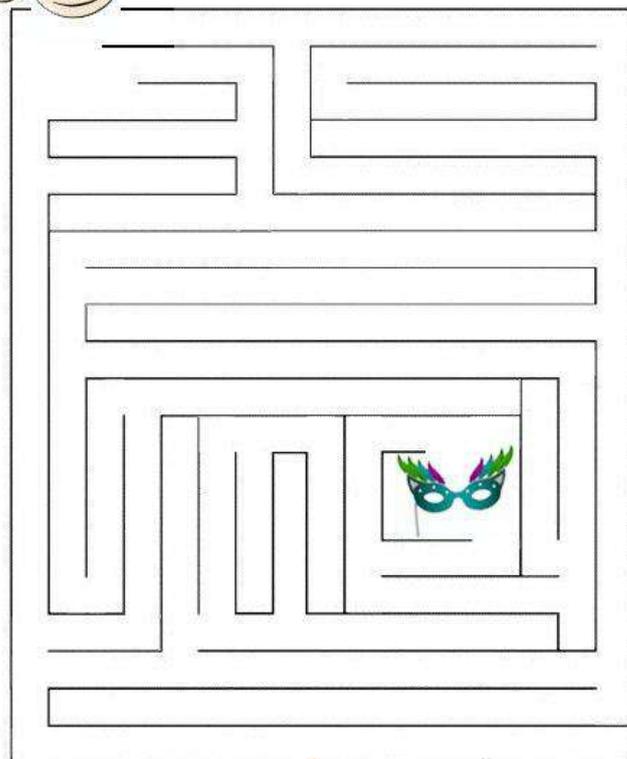
Voici 11 portraits. 5 ont été dessinés 2 fois.
RETROUVE les 5 paires de portraits identiques.



Ces trois copains sont déguisés et prêts pour fêter le carnaval ! Encore faut-il retrouver le chemin pour aller à la fête. Peux-tu les aider ?



AIDE Zoé à retrouver son masque pour le carnaval.



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 macrâle
(C'est une sorcière)



La balouche
(c'est un hanneton)



Les amis de
Gugusse



