

Dossier pédagogique pour les + petits !

Marche-en-Famenne

18
19
FÉVRIER
2023



Ce dossier appartient à

.....

Chers enseignant(e)s,

Le Comité est ravi de vous reproposez, après deux ans d'absence, son dossier pédagogique à l'attention des enseignants et de leurs élèves !



Cette année, nous fêterons la 63^{ème} édition du carnaval et c'est **Mme Solange MARE** qui sera la Grande Mautchwesse.



Cette année, le thème est : **La Grèce**.

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



Des mathématiques au français, en passant par l'éveil, ce dossier vous fera voyager dans la mythologie grecque en compagnie de la Grosse Biesse et tous ses amis !



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 part en Grèce.

(Imaginé par Emilio Magri)

Certains soirs, lorsque la Grosse Biesse s'ennuyait dans sa grotte, Solange l'aphrodite venait lui parler de son pays natal, la Grèce. Paysages, coutumes, plats et aventures de ses amis dieux, déesses et autres créatures mythologiques étaient décrits.

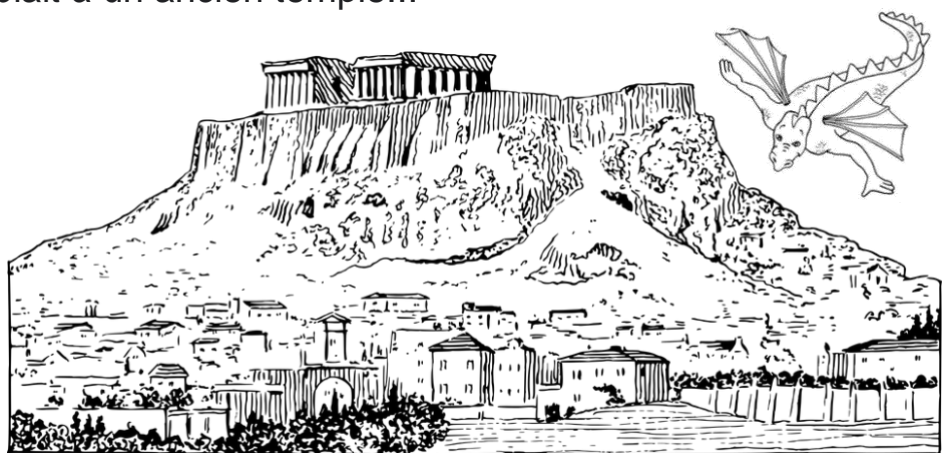
Un soir, Solange n'était pas d'humeur. Elle expliqua à la Grosse Biesse que Ladon, son meilleur ami avait un problème. Ladon est, tout comme notre Grosse Biesse, un dragon. Cependant, il vit en Grèce et a une mission. Il doit surveiller les pommes d'or de la déesse Héra, reine des dieux. Or, un lettre envoyée aux aphrodites du Fond des Vaulx par le messenger des dieux, Hermès indiquait que Ladon ne voulait plus exercer sa mission pour une mystérieuse raison...

Inquiète, Solange supplia la dragonne de bien vouloir se rendre en Grèce pour tenter d'aider son ami. Il se confierait surement à un autre dragon ! La Grosse Biesse ne voulait pas y aller car la Grèce, ce n'est pas la porte à côté mais elle ne peut rien refuser à sa danseuse préférée...

Le lendemain matin, elle salua Solange qui allait garder son domaine durant son absence, embrassa ses Biessons puis s'envola.

Avec ses larges ailes, le voyage ne dura pas longtemps. Très vite, elle apercevait déjà les côtes de ce pays inconnu. Elle vit des maisons blanches qui faisaient face à la mer et son sable noir, survola les champs de vignes, d'olives et de tomates, passa au-dessus des pâturages puis, se posa tranquillement sur une colline où se trouvait les ruines de ce qui ressemblait à un ancien temple...

L'arrivée de la Grosse Biesse réveilla une petite fille qui faisait une sieste au pied d'une colonne de pierre. Impressionnée par la bête, elle s'approcha et dit :



« Tu es une drôle de chèvre toi ! De quel enclos proviens-tu ? »

La Grosse Biesse s'offusqua ! « Une chèvre ! Mais je suis la Grosse Biesse, le plus grand et le plus beau dragon de Belgique ! »

« Connais pas. » Rétorqua l'enfant. « Tu es donc en voyage ! Super, bienvenue à Athènes, capitale de la Grèce ! Moi, c'est Filoxénia mais tous mes amis m'appellent Filo ! Tu es en vacances pour plusieurs jours ? Que viens-tu faire ici ? Tu as déjà mangé ? Tu es venue visiter le Parthénon ? Tu dois aimer la mythologie comme tu es un dragon... Qui est ton dieu favori ? Personnellement, j'adore Poséidon car je vais souvent à la mer pour m'amuser dans l'eau, tu aimes l'eau toi ? Et tu »

« Stop ! » cria la Grosse Biesse. « Tu es bien curieuse. Tu me fais penser à mon amie la Noss'Petit'. Si j'ai bien compris, ces ruines se nomment le Partaon ? »

« Le Parthénon ! C'est un très vieux temple construit en l'honneur d'Athéna, la déesse grecque de la sagesse. »

« Ah oui, la déesse Athéna, le dieu Poséidon, c'est ça la mythologie ! Mon amie Solange m'en a parlé. Tu as l'air de t'y connaître ! Sais-tu où je pourrais trouver le dragon Ladon ? »

« Il suffit de se rendre en haut du Mont Olympe, là où vivent les dieux ! » La Grosse Biesse fit grimper Filo sur son dos et les deux nouvelles amies partirent jusqu'au sommet de la montagne où d'imposantes portes dorées indiquaient l'entrée de l'Olympe. La dragonne salua Filo qui dut rester en arrière, le domaine étant inaccessible aux humains.

Arrivée dans le jardin, la Grosse Biesse aperçut un imposant dragon noir. Elle s'approcha et se présenta. Le dragon semblait l'ignorer mais, à l'instant où la Grosse Biesse mentionna le nom de Solange, sa tête se tourna doucement en direction de notre héroïne.

Elle lui expliqua que son amie l'aphrodite était vraiment peinée d'apprendre qu'il ne se sentait pas bien. Elle lui demanda si son travail était trop compliqué ou s'il avait besoin d'aide.



Hélas, la raison était toute autre. La seule mission de Ladon était d'assurer la protection de l'arbre aux pommes d'or. Par conséquent, il n'était entré en contact qu'avec très peu de personnes durant sa vie. Il se sentait isolé et solitaire et cela le rendait malheureux. A ces mots, la Grosse Biesse eut une merveilleuse idée !

« Ladon, je connais justement l'évènement le plus festif au monde, un lieu où des personnes provenant de tous horizons se rejoignent pour rire et s'amuser ensemble. Là, tu pourras enfin rencontrer et découvrir des gens ! Et cet endroit, c'est mon carnaval bien évidemment ! Cette année, je t'invite à venir le voir ! Nous pourrons même fêter ton pays. Tu retrouveras Solange, elle sera Grande Mautchwesse pour l'occasion. »

A ces mots, Ladon se mit à pleurer de chaudes larmes de dragon. On ne l'avait encore jamais invité à une fête. Cependant, un problème subsistait, il ne pouvait quitter son poste... Au moment de décliner l'invitation de notre Grosse Biesse, une voix se fit entendre.

La déesse Héra, cachée derrière un buisson n'avait rien raté de la conversation.

« Mon cher Ladon, je ne savais pas que tu souffrais à ce point de ta situation. J'en suis désolée et je te promets de trouver une solution pour que tu puisses assister au carnaval de la Grosse Biesse. Et dès demain, j'ouvrirai le jardin aux autres créatures enchantées pour que tu ne sois plus jamais seul ! »

Ainsi, l'affaire fut réglée. Ladon avait retrouvé le sourire et viendrait avec joie assister au carnaval marchois. En attendant, il reprendra sa mission le cœur léger, sachant que sa solitude serait bientôt derrière lui.

Pour remercier la Grosse Biesse, Dionysos, le dieu de la fête, organisa un grand banquet en son honneur. Elle put ainsi convier tous les dieux, déesses, héros grecs et créatures mythologiques à venir fêter le carnaval à Marche cette année !

Elle reçut de la part du roi des dieux, Zeus, un sac rempli de pommes d'or et de cadeaux provenant de toute la Grèce qu'elle pourrait utiliser lors de son carnaval.

Après la fête, notre dragonne préférée passa dire au revoir à Filo à qui elle offrit trois pommes en guise de remerciement.

Elle retrouva ensuite son Fond des Vaulx et ses habitants qui l'accueillirent en héros. La Grosse Biesse est à présent endormie au fond de sa grotte et attend impatiemment le carnaval 2023 pour fêter tous ses nouveaux amis dans la cité marchoise.





As-tu bien compris l'histoire ?

ESSAIE de bien réaliser ce questionnaire.



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

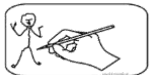
	C'est vrai !	C'est faux !
Le Parthénon est en l'honneur de Poséidon.		
Ladon est un dragon.		
La Grosse Biesse offre 5 pommes d'or à Filo.		
Héra ouvre le jardin aux créatures maléfiques.		
Le Mont Olympe est la maison des dieux.		



RELIE le nom des dieux et déesses grecs à leur attribution.

Zeus	☼
Hermès	☼
Dionysos	☼
Héra	☼

☼	Messenger des dieux
☼	La fête
☼	Reine des dieux
☼	Roi des dieux



DESSINE dans le cadre l'entrée de l'Olympe.



La Légende de Solange et ses Aphrodites

Voici un légende qui t'expliquera l'histoire des Aphrodites du Fond des Vaulx.

Il y a bien longtemps, dans la forêt du Fond des Vaulx, d'étranges créatures qu'on appelait les Aphrodites gambadaient autour de la grotte de la Grosse Biesse, tel un fou autour d'un roi, une abeille autour d'une fleur de prunelle ou encore des carnavaleux autour d'un feu de joie. Quelles sont donc ces créatures qui viennent d'un autre pays perdues à Marche-en-Famenne ?

Ce sont nulles autres que Solange et ses Aphrodites qui, grâce à leurs charmes, leurs tentacules et leurs danses envoutent chaque soir la Grosse Biesse ainsi que toutes les personnes qui leur tournent autour.

Étant donné leur succès auprès des humains et autres créatures magiques, la Grosse Biesse, verte de jalousie à l'idée que les Aphrodites amusent d'autres personnes qu'elle, leur jeta un sort et les transforma en pierre. Elles restèrent ainsi immobiles au fin fond de la grotte de la bête des années durant.

Mais un jour, la petite fille, curieuse, s'aventura dans le domaine de sa nouvelle amie la Grosse Biesse. Guidée par son chien Filou, elle se retrouva tout au fond de la grotte face aux statues des danseuses et se souvint qu'il y a fort longtemps, de splendides créatures envoûtaient les rues marchoisises.

Triste de ne plus voir les Aphrodites danser, elle alla trouver la Grosse Biesse et tenta de la convaincre de libérer les jolies Aphrodites.

La Grosse Biesse fut d'accord mais elle mit ses conditions et n'accepta pas de lever entièrement le sort. Puisque les déesses voulaient danser, grand bien leur fasse, elles allaient danser. La Grosse Biesse transforma le sort et condamna plutôt les Aphrodites à danser et danser encore sans jamais s'arrêter.

C'est ainsi que certains soirs on peut apercevoir par-ci par-là de jolies déesses qui continuent de tournoyer et envouter la foule qui les entoure...

As-tu bien compris l'histoire ?
ESSAIE de bien réaliser ce questionnaire.



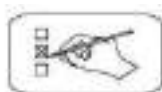
COLORIE la bonne réponse.

En quoi la Grosse Biesse transforme les Aphrodites ?

En escargots	En grenouilles	En statues
--------------	----------------	------------

Qui demande à la Grosse Biesse de lever le sort ?

Filou	La Petite Fille	Solange
-------	-----------------	---------



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

	C'est vrai !	C'est faux !
La Grosse Biesse est heureuse que les Aphrodites amusent tout le monde.		
A la fin, les Aphrodites doivent danser sans jamais s'arrêter.		
La Petite Fille trouve les statues à l'entrée de la grotte.		
On peut apercevoir les danseuses certains matin.		



La Grosse Biesse part en Grèce

De son voyage en Grèce, la Grosse Biesse a ramené des tas de souvenirs qu'elle aimerait partager avec ses amis du Fond des Vaulx.

AIDE-la à créer la carte d'identité du pays.

DÉCOUPE les bonnes images et **COLLE**-les au bon endroit sur la carte d'identité. Tu peux utiliser le référentiel pour t'aider.



Grèce

Grèce



Gerc

Turc

Allemand

Grec



Page vierge pour la découpe



Page vierge pour la découpe

Référentiel :

Pays :

la Grèce

Langue :

le grec

Monuments célèbre :

🏛️ Parthénon

🏛️ Temple de Zeus

🏛️ Acropole

Monnaie :

L'euro

Nourriture :

🏛️ pita

🏛️ salade et feta

🏛️ moussaka

🏛️ feuilles de vigne

🏛️ tzatziki



Nom du pays

Lingue(s) :

Carte



DRAPEAU

Monnaie

Plats

Monuments célèbres

Découvrons le mythe « L'origine du monde ».

L'origine du monde

Au début, le monde était composé de terre, d'eau, de vent et de feu. Cela s'appelait le **Chaos**.

Il y avait des monstres terribles. Les Hécatonchires avaient 100 bras et 50 têtes. Les Cyclopes étaient immenses, ils avaient un seul œil au milieu du front. Comme Ouranos, le père de tous ces monstres, avait peur d'eux, il les a enfermés dans la région la plus profonde des Enfers, le Tartare. Mais ils en sont sortis et se sont rebellés. L'un d'eux, **Cronos**, a pris le pouvoir.

Pour rester puissant, Cronos ne voulait pas avoir d'enfants. Alors, il avalait les bébés de sa femme dès leur naissance. Un jour, celle-ci a remplacé un bébé par une pierre dans un linge. Cronos l'a engloutie sans rien sentir.

Ainsi, le bébé a été sauvé. Il s'appelait **Zeus**. Il fit sortir ses frères du ventre de Cronos. Zeus est devenu le dieu du Ciel. Ses frères, **Poséidon** et **Hadès**, sont devenus dieux de la Mer et du royaume des Morts.





ÉCRIS en chiffres le nombre de bras de ces monstres imaginaires.

Acabadon : vingt-quatre =

Dissapodu : douze =

Erivalou : soixante et onze =

Binumafor : quinze =

Cotucobi : quatre-vingt-trois =

Fouranato : vingt-huit =

AIDE Zeus à compter les oiseaux dans le ciel.



$4 + 3 = \dots\dots\dots$

AIDE Poséidon à compter les poissons dans la mer.



$6 + 7 = \dots\dots\dots$



DÉCOUPE les étiquettes du bas de la page.



COLLE-LES en suivant les indications.

Le soleil est au-dessus de la terre. Le nuage est à gauche du soleil.
La mer est sous le nuage. Le monde souterrain est tout en bas.



Étiquettes à découper



Pour chaque phrase, **COLORIE** en bleu la pendule qui indique la bonne heure.
N'oublie pas l'unité !

- Zeus se réveille à 8 heures.





- Zeus lance des éclairs à midi.



- À 21 heures, le soleil se couche.



OBSERVE le tableau et **RÉPONDS** au questions.

Nom	Nombre de têtes 	Nombre d'yeux 
cyclope	1	1
Cerbère	3	6
humain	1	2

- Qui a le moins d'yeux ?

- Qui a le plus de têtes ?

- Combien Cerbère a-t-il d'yeux ?

La tapisserie d'Arachne

Arachné excellait dans l'art de tisser. Assise devant son métier à tisser, elle souriait et chantait en travaillant. Les habitants de son village et de tout le pays venaient admirer son travail. Arachné adorait leurs compliments et ne tarda pas à être très satisfaite d'elle-même.

— « Je tisse des motifs encore plus jolis que ceux de la déesse Athéna » se vanta-t-elle auprès d'une vieille femme.

— « Chut ! Athéna pourrait t'entendre. » murmura la vieille femme.

— « Je m'en moque ! » répondit Arachné tout haut.

Chacun savait combien il était dangereux de parler des dieux et des déesses. S'ils entendaient quelque chose qui leur déplaisait, il leur arrivait de se venger.

Et justement, Athéna apparut à l'entrée de la maison d'Arachné. Surprise, Arachné abandonna son ouvrage, alla s'agenouiller devant la déesse du tissage et leva les yeux vers elle avec fierté.

— « Je crois t'avoir entendue prononcer mon nom, dit Athéna. Je suis venue voir ton travail. » Elle souriait, mais sa voix était si glacée que les spectateurs de la scène s'enfuirent terrifiés.

Athéna regarda la tapisserie sur le métier.

— « Je dois admettre que tu tisses très bien. » déclara-t-elle.

— « Pourrais-tu faire mieux ? » demanda Arachné avec audace.

— « C'est ce que nous allons voir. » répondit Athéna. « Je te propose un petit concours, juste entre toi et moi. »

Athéna et Arachné se mirent à l'œuvre. Elles tissèrent des jours durant, utilisant les couleurs les plus éclatantes pour tisser les motifs les plus ravissants.

Lorsqu'elles eurent enfin terminé, elles posèrent chacune leur ouvrage, l'un à côté de l'autre. On se pressait pour venir les admirer et tenter de décider lequel des deux était le plus réussi.



Athéna contempla en silence les deux magnifiques tapisseries. Puis elle se mit à hurler de rage. Elle n'était pas prête à l'admettre, mais la tapisserie d'Arachné était plus réussie que la sienne. Elle s'en saisit et la déchira avec fureur.

— « Puisque tu tisses si bien, lança-t-elle à Arachné terrifiée, tu tisseras pour l'éternité et personne ne voudra de tes tapisseries. »

Elle tapota l'épaule d'Arachné, et cette dernière s'écroula sur le sol. Sous les yeux horrifiés de la foule, la jeune fille se ratatina jusqu'à ne plus être qu'une petite tache noire.

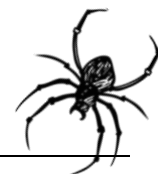
Il lui poussa huit pattes et elle fila se réfugier dans un coin sombre. Athéna avait transformé Arachné en araignée. Depuis ce jour, Arachné et ses nombreuses descendantes tissent des toiles magnifiques. On voit parfois celles-ci dans les coins poussiéreux ou dans les jardins, au petit matin, couvertes de rosée étincelante.



Lexique

exceller	(v.) être excellent, être supérieur	se saisir	(v.) attraper, s'emparer
compliment	(n.m.) parole gentille, pour féliciter	fureur	(n.f.) colère violente
motif	(n.m.) dessin, élément d'un décor	horrifié	(adj.) épouvanté, effrayé, terrifié
se vanter	(v.) dire que l'on a des qualités exagérées que l'on n'a pas forcément	se ratatiner	(v.) se recroqueviller
ouvrage	(n.m.) travail de tissage ou broderie	descendant	(n.m.) personne qui descend d'un même ancêtre (enfant, petit-enfant...)
s'agenouiller	(v.) se mettre à genoux	rosée	(n.f.) gouttelettes qui se déposent le matin sur les végétaux
terrifié	(adj.) épouvanté, effrayé, horrifié	étincelant	(adj.) brillant
métier	(n.m.) machine qui permet de tisser		
admettre	(v.) accepter l'idée		
audace	(n.f.) courage, parfois insolent		
se mettre à l'œuvre	(expression) se mettre au travail		

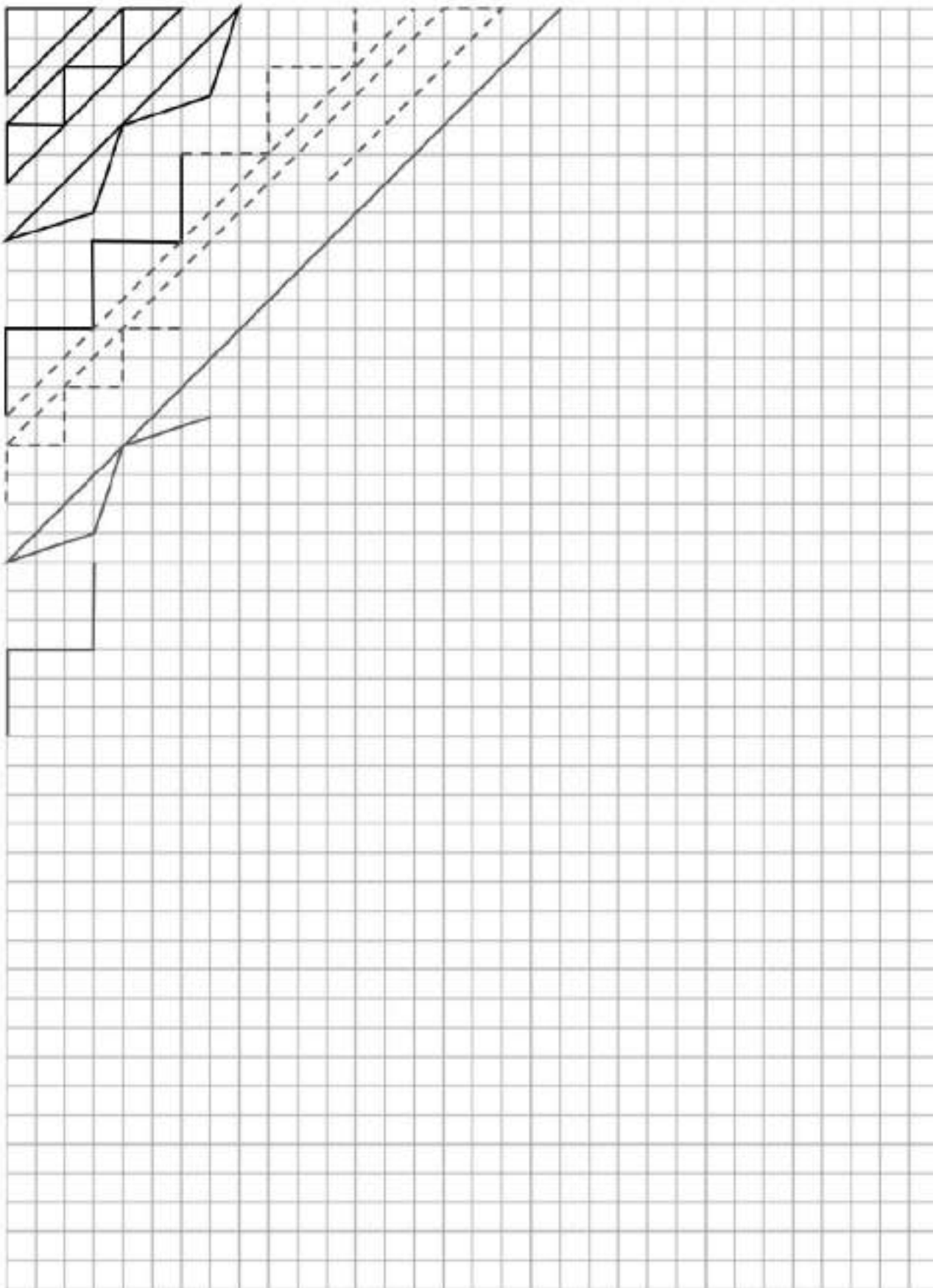
La tapisserie d'Arachne



TERMINE la tapisserie d'Arachné.



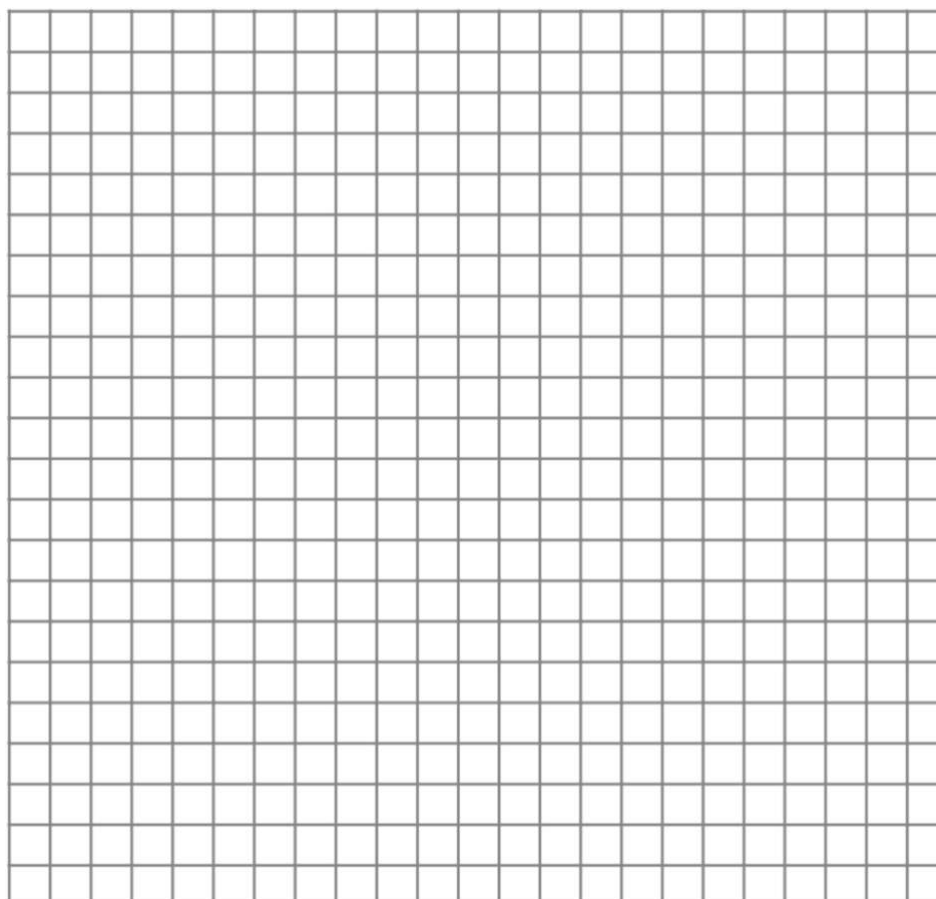
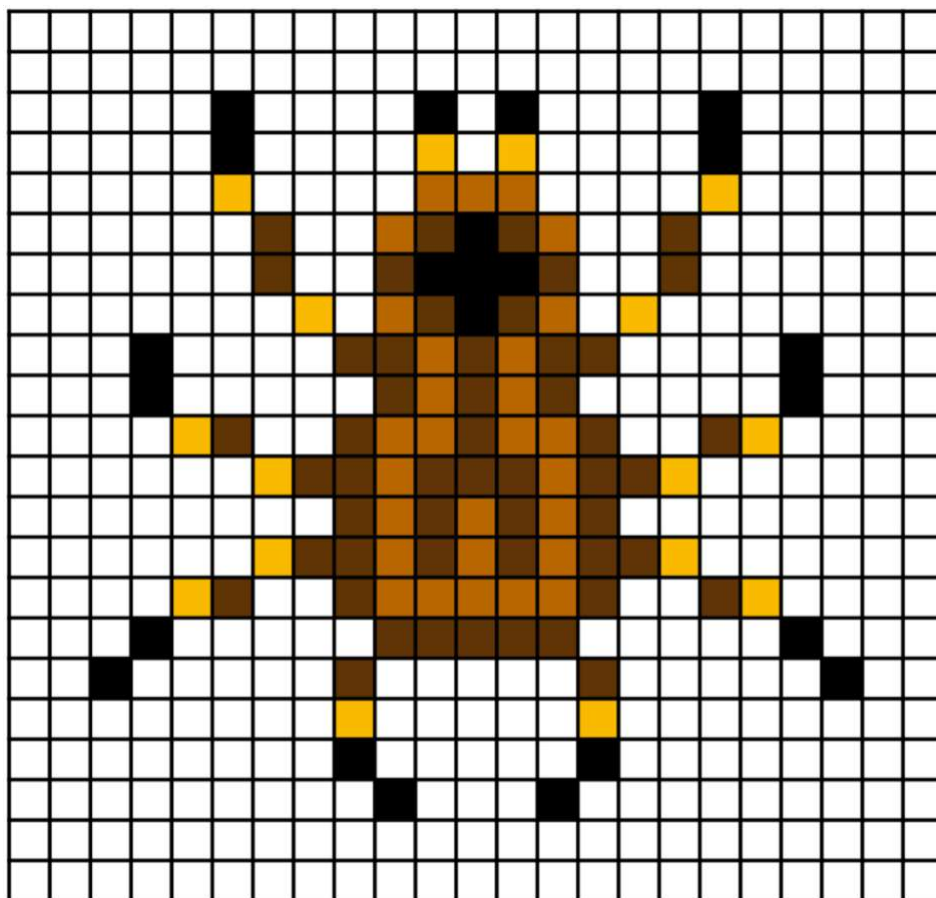
COLORIE-LA soigneusement avec des couleurs éclatantes, comme dans l'histoire.



La tapisserie d'Arachne



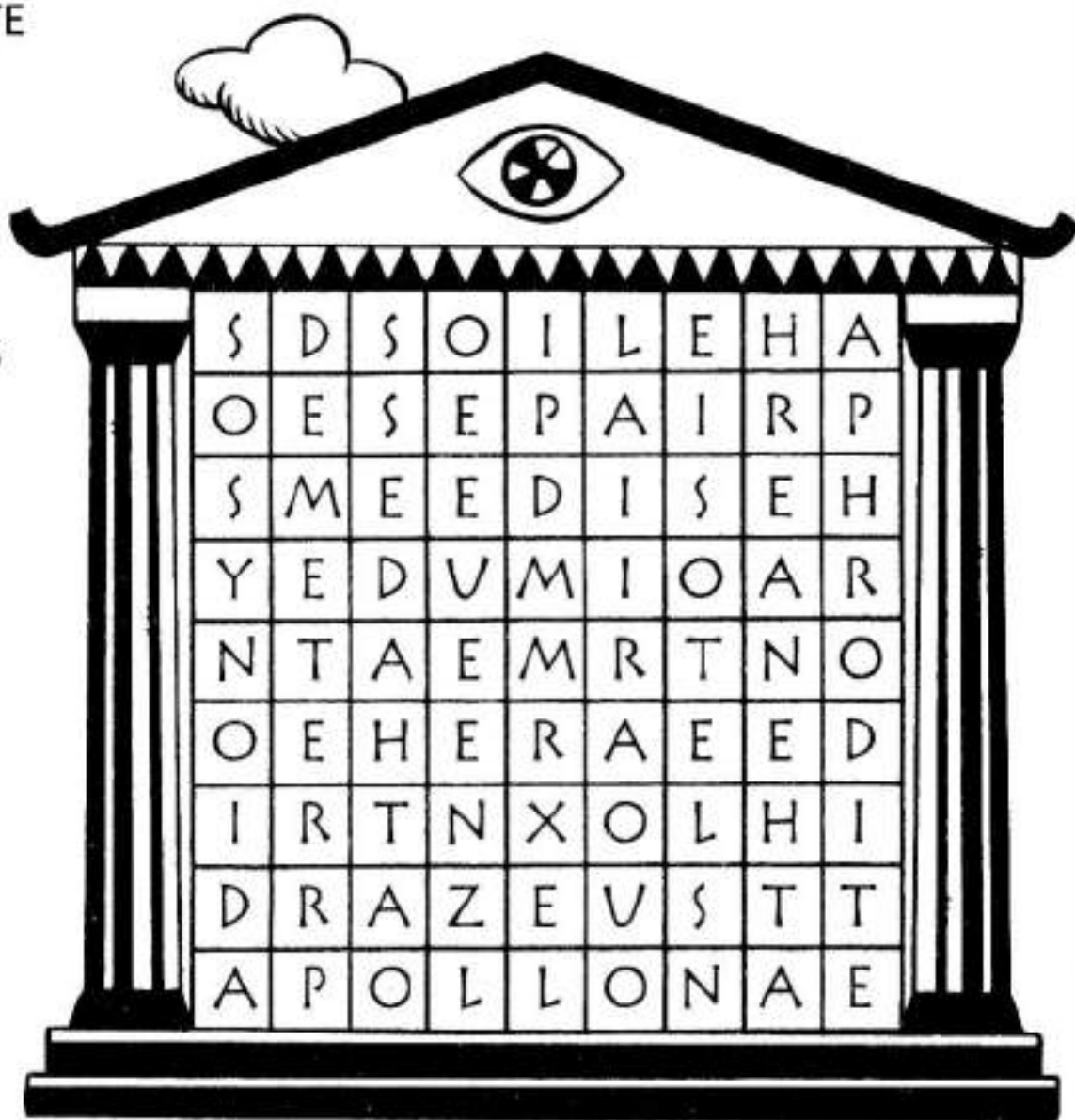
REPRODUIS le modèle.



LES Défis de la grosse biesse

Retrouvez, dans la grille, les mots de la liste. Ils peuvent s'écrire dans tous les sens et 1 lettre peut servir plusieurs fois. Une fois que vous les aurez tous rayés, il vous restera 5 lettres pour un mot de plus. Lequel ?

- ATHENA
- APHRODITE
- APOLLON
- ARTEMIS
- DEMETER
- DIONYSOS
- EROS
- HADES
- HELIOS
- HERA
- HERMES
- LETO
- PAN
- PRIAPE
- ZEUS



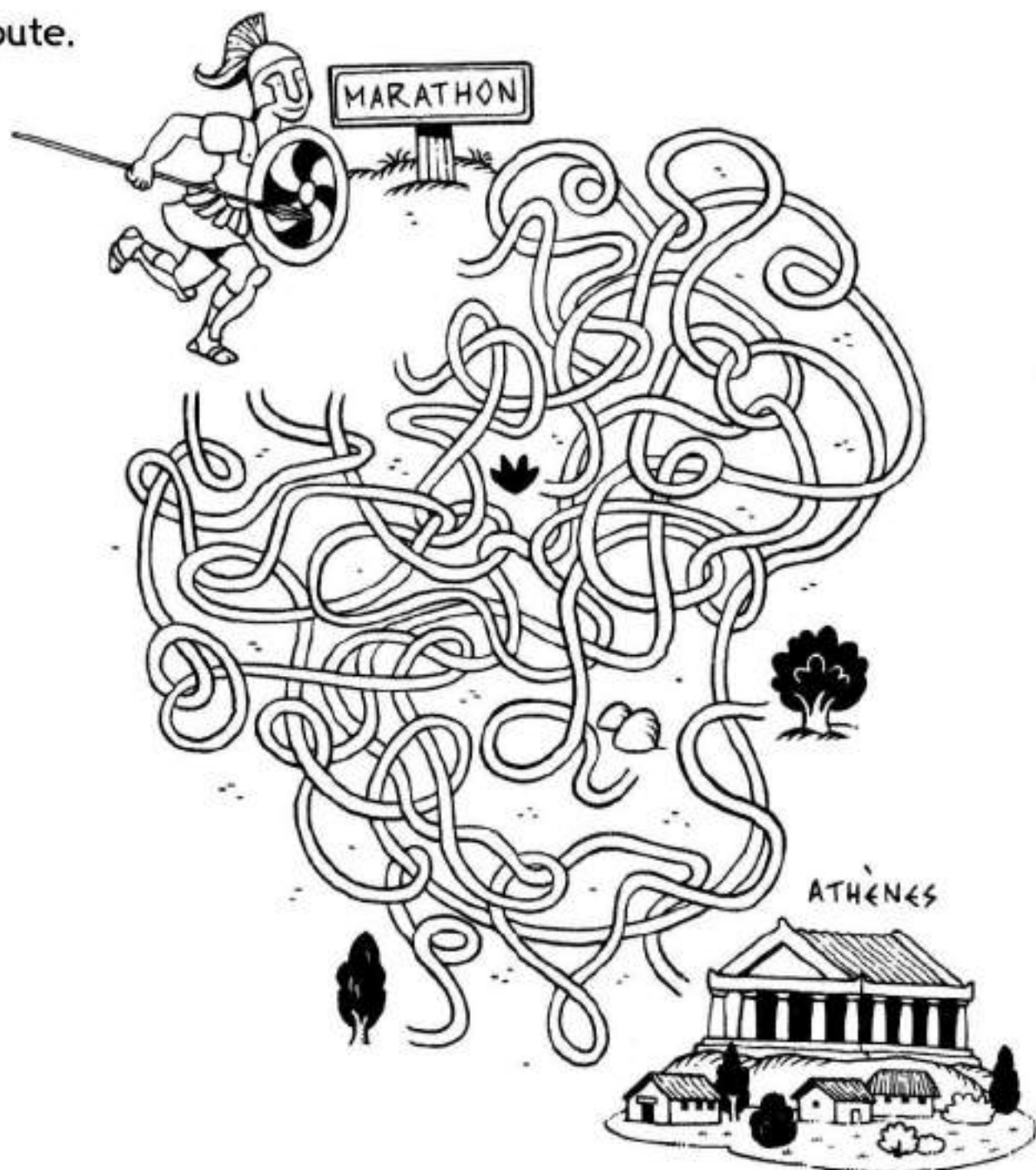
LE LABYRINTHE D'ARGO

Jason et les Argonautes prennent la mer pour rejoindre la Colchide et s'emparer de la Toison d'or. Le périple est long et semé d'embûches. Aidez-les à guider leur navire en évitant les sirènes, les harpies ou encore l'imposant Poséidon !



LE LABYRINTHE DE MARATHON

Ce jeune hoplite sort victorieux d'une grande bataille. Il doit se rendre au plus vite à Athènes pour annoncer la bonne nouvelle ! Assurez-vous qu'il ne se trompe pas de route.



Jeux grecs

PAR IMPAR

Ce jeu aussi s'appelait ἀρτιάζω, ἀρτιασμός à l'époque grecque (Platon, Aristophane et Aristote le mentionnent), par impar à l'époque romaine (Ovide en parle) et on le retrouve sous le nom de « pair ou non » chez Rabelais en 1534.

Le Jeu de Pair-Impair pouvait se jouer avec toutes sortes de petits objets : cailloux, osselets, coquillages, mais aussi comme le précise Pollux (IX, 101) : *fèves, noix, amandes ou même pièces de monnaie*, ou bien encore avec des billes, des jetons... Le nombre peut varier en fonction de la taille de la main des joueurs.

Préparation du jeu :

Répartir les noix de manière équivalente entre les deux joueurs. Les deux joueurs se tiennent face à face.

Déroulement du jeu (avec des noix) :

On décide ou on tire au sort le joueur qui commence. Dans son poing fermé, caché dans son dos, ce joueur tient un certain nombre de noix. Son adversaire doit deviner s'il en cache un nombre pair ou impair. Celui qui a deviné juste reçoit 1 noix. Lorsqu'un joueur n'a plus de noix, il est éliminé.

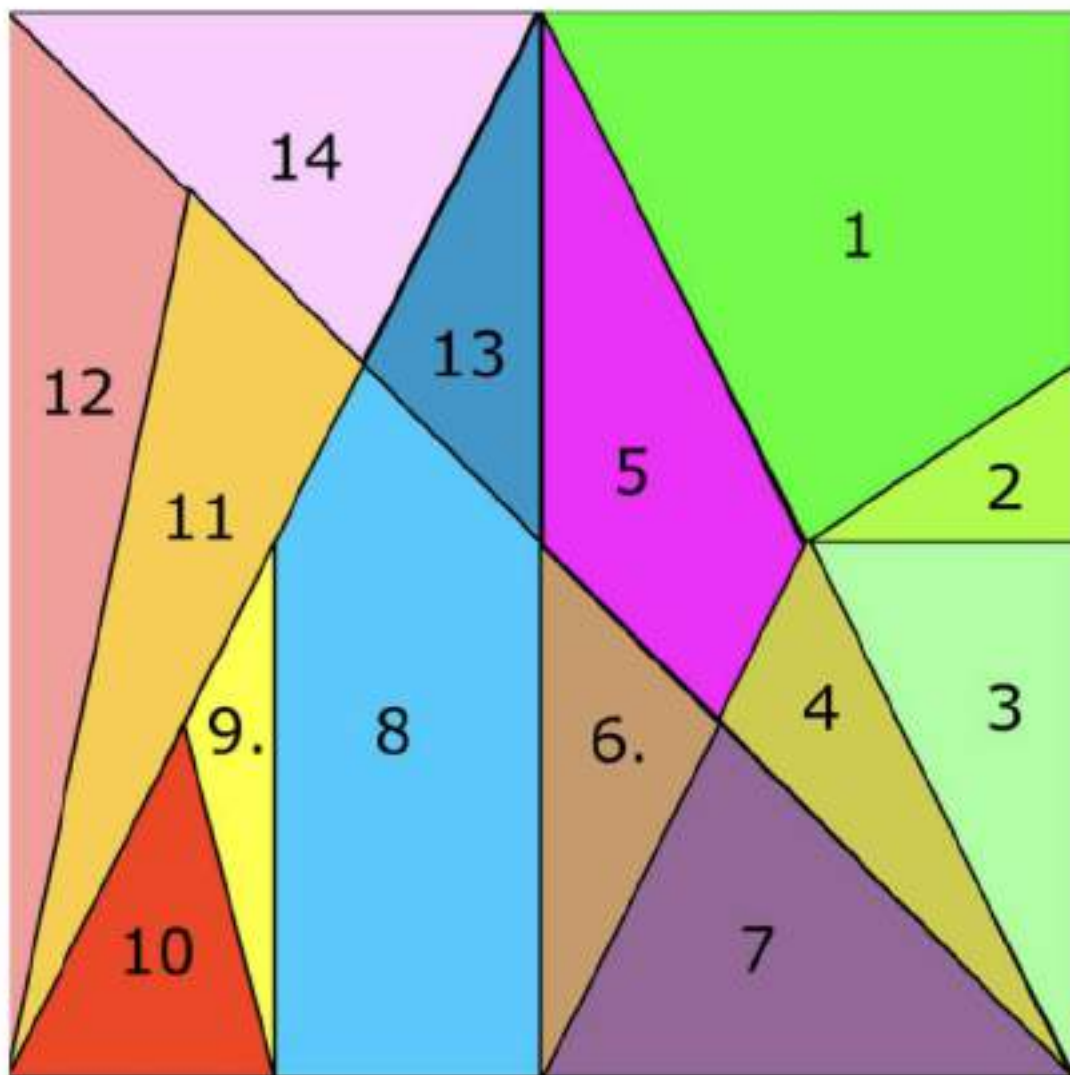
Le gagnant : Le dernier joueur à qui il reste des noix remporte la partie.



LOCULUS ARCHIMEDIUS

Il s'agit de l'un des plus vieux puzzles connus. On l'appellait stomachion, ou puzzle d'Archimède, car il a été découvert sur le manuscrit appelé "palimpseste d'Archimède". Un palimpseste est un parchemin que l'on a gratté pour effacer la première écriture afin de pouvoir le réutiliser.

Dessine avec les formes géométriques tout ce que ton imagination te dicte (animal, véhicule, arbre...) Tu peux aussi essayer de recomposer le carré.



La créature

- 1) **CHOISIS secrètement** une créature mythologique dans la liste en dessous.
- 2) **REPRÉSENTE**-la à la page suivante avec des crayons, marqueurs, pastels, de la peinture, bref, tout ce que tu veux !
- 3) **DEMANDE** aux autres de trouver quelle créature tu as représentée.

Cerbère

C'est un chien à trois têtes et à queue de dragon. Il a des dents dont la morsure est empoisonnée comme celle de la vipère.

La Chimère

C'est un animal avec un corps de chèvre, un tête de lion et une queue de dragon. Elle crache des flammes.

Le Sphinx

Ce monstre a le visage et la poitrine d'une femme, un corps de lion, des ailes d'oiseau et une queue de dragon.

Le Minotaure

C'est un monstre hideux au corps d'homme surmonté d'une tête de taureau.

L'Hydre de Lerne

Cette créature monstrueuse avait le corps d'un chien et sept têtes. Son haleine était empoisonnée.

Les Centaures

Ils avaient un buste d'homme terminé par un corps de cheval.

Méduse

C'est une Gorgone qui avait deux immenses ailes, une face ronde et hideuse, une langue pendante et de grandes dents. Son corps était couvert d'écailles d'or et sa chevelure était constituée de serpents.

Les Harpies

Au nombre de trois, elles étaient mi-femmes, mi-oiseaux. Elles avaient un visage de femme ridé et un corps de vautour avec un bec, des serres crochus et des ailes.

Les Satyres

Ils étaient mi-hommes, mi-boucs : leur visage et leur torse étaient humains mais ils avaient de petites cornes, de longues oreilles, des pieds de bouc et une longue queue.



Même pas peur !

Ma créature

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

Un cortège carnavalesque



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



L'ami de Théo
(c'est un curé)



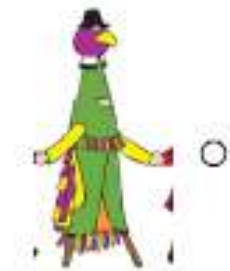
Le Turlupin
(c'est un clown)



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 macrâle
(C'est une sorcière)



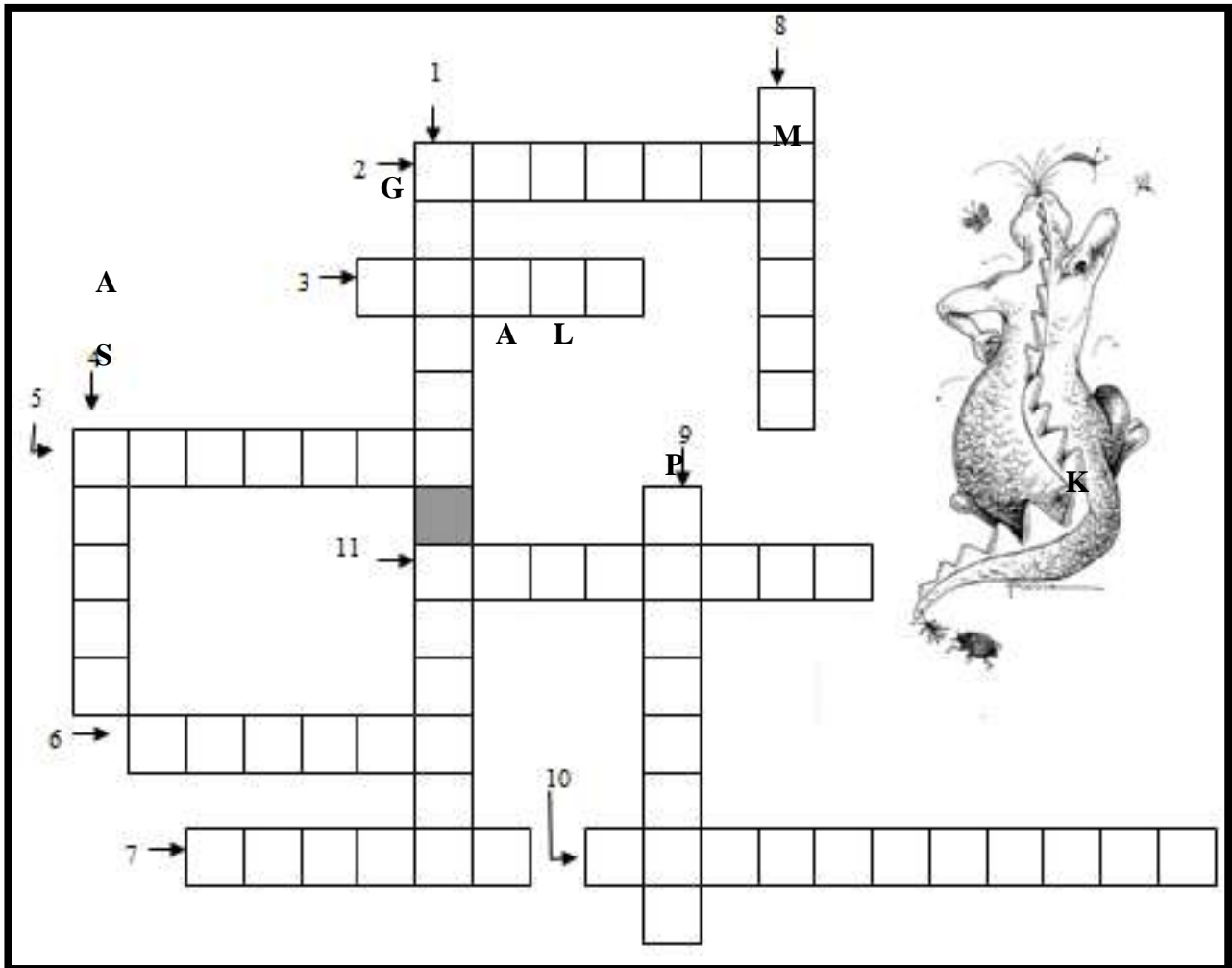
La balouche
(c'est un hanneton)



Les amis de
Gugusse



Un cortège carnavalesque



Définitions

1	Le carnaval porte son nom.
2	Petit personnage moqueur qu'on fait sauter sur une bêche.
3	Surnom des habitants de Aye.
4	Surnom des habitants de Hargimont.
5	Synonyme de sorcière.
6	Petits personnages du Fond des Vaux 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.



Le masque de la Grosse Biesse

Matériel

- Du papier de deux couleurs différentes (dont un papier vert et l'autre au choix de chaque élève) ;
- Un crayon à papier ;
- Des ciseaux ;
- De la colle ;
- Des marqueurs ;
- Un fil élastique pour ton tour de tête ;
- Un stylo ;
- Du papier crépon.



Consignes pour les instituteurs/institutrices

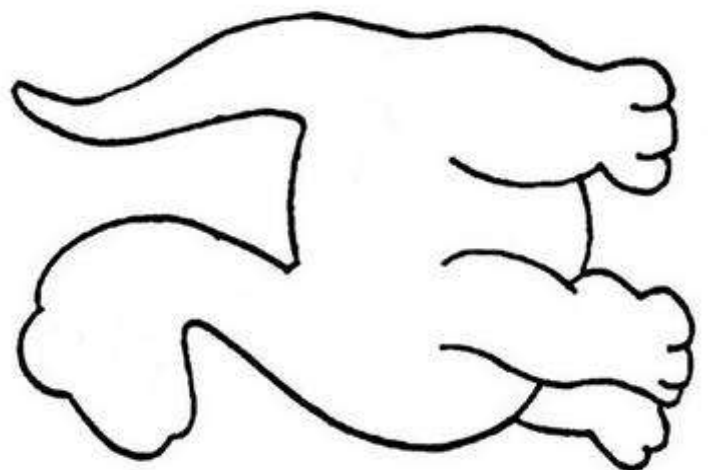
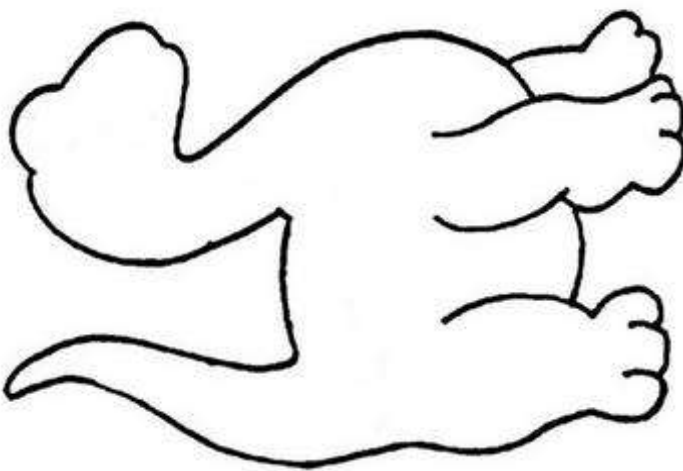
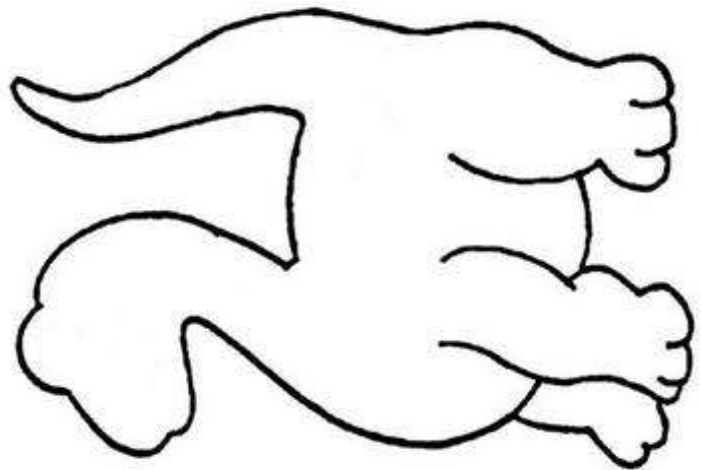
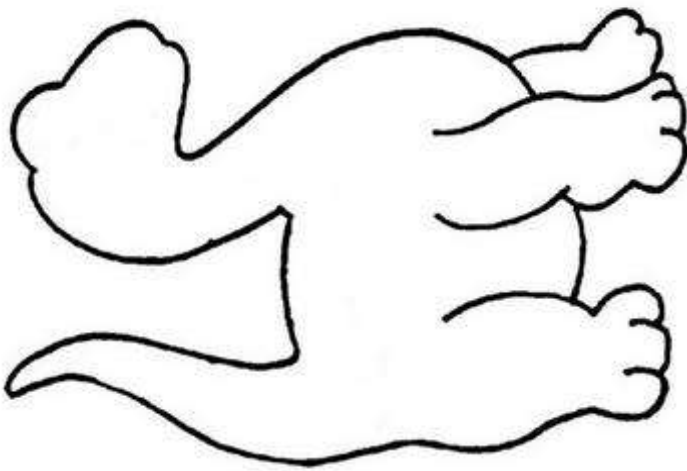
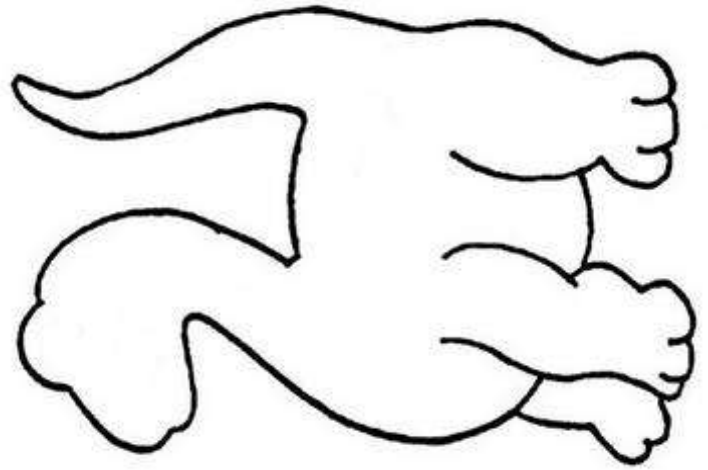
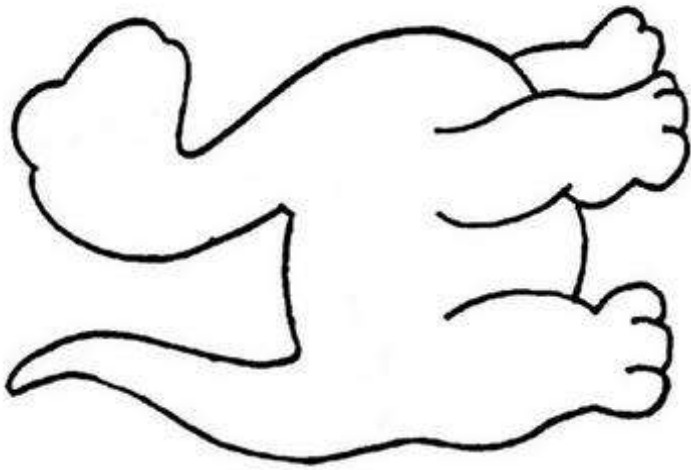
- ① Imprimez les dragons sur du papier de couleur verte (ou faire colorier / peindre).
- ② Imprimez le masque sur du papier de couleur orange (ou faire colorier / peindre).

Consignes pour les élèves

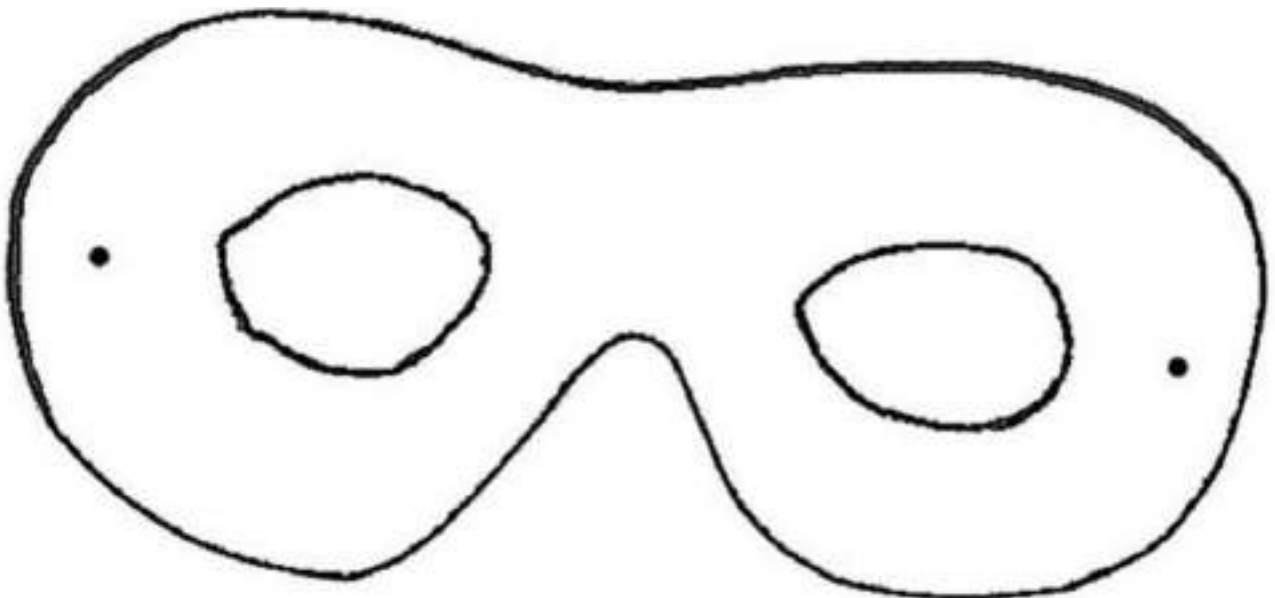
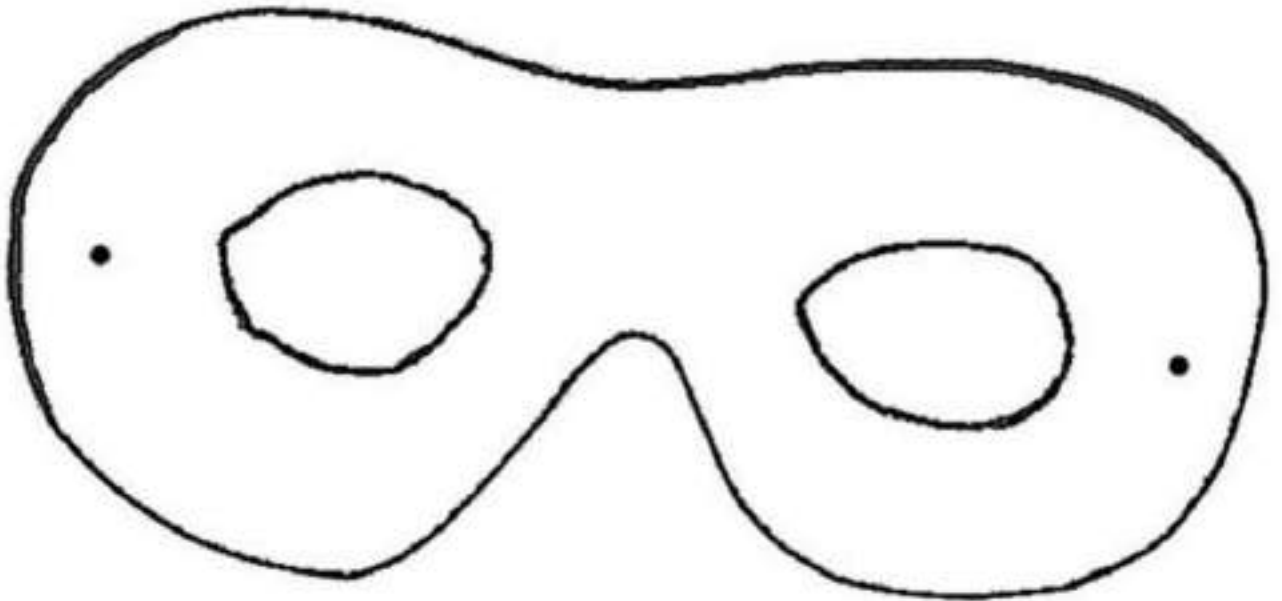
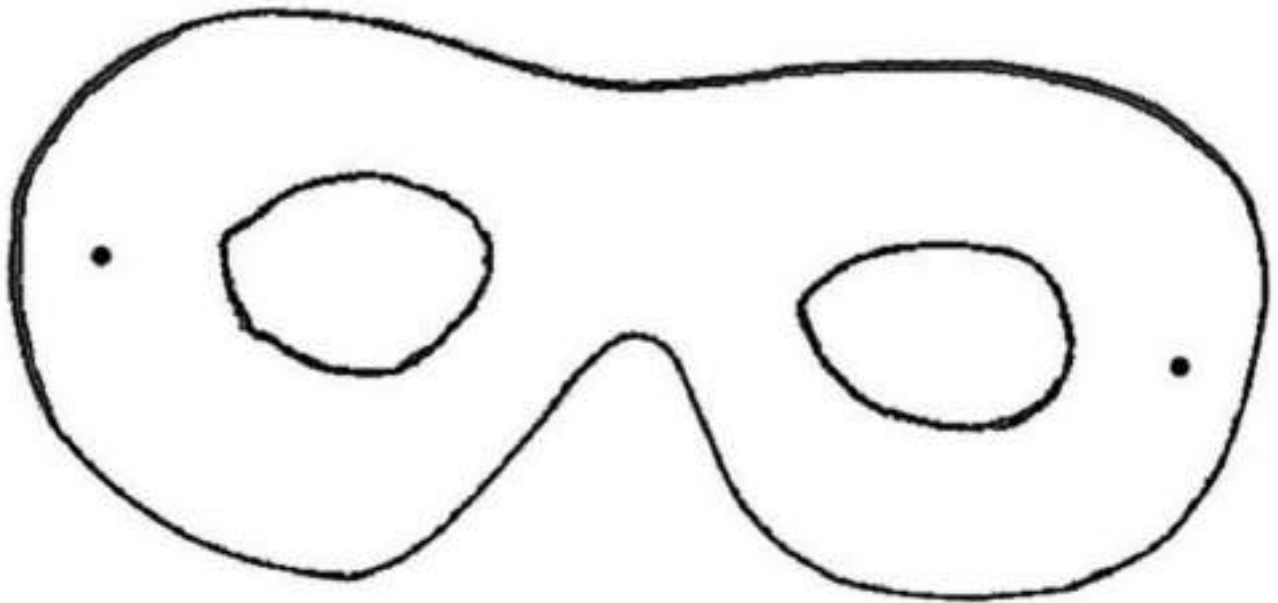
- ① Découpe le masque sans oublier d'enlever aussi l'emplacement pour les yeux.
- ② Découpe les dinosaures puis utilise les feutres pour dessiner sur chacun les détails des yeux, de la bouche, des pattes et de la peau des dinosaures. Regarde sur l'image et essaye de reproduire la même chose.
- ③ Sur le masque, fais un petit trou à l'aide de la pointe d'un stylo sur les bords droit et gauche du masque. Passe dans chacun une extrémité du fil élastique puis fais un nœud de chaque côté pour le fixer.
- ④ Colle les dinosaures face à face, de chaque côté du masque. Pour donner un air de fête à tes dinosaures, tu peux par exemple ajouter un morceau de papier crépon autour de leur cou. Pour cela applique la colle sur le dinosaure puis pose le morceau de crépon dessus en froissant un bord avec tes doigts.



A imprimer pour 3 élèves.

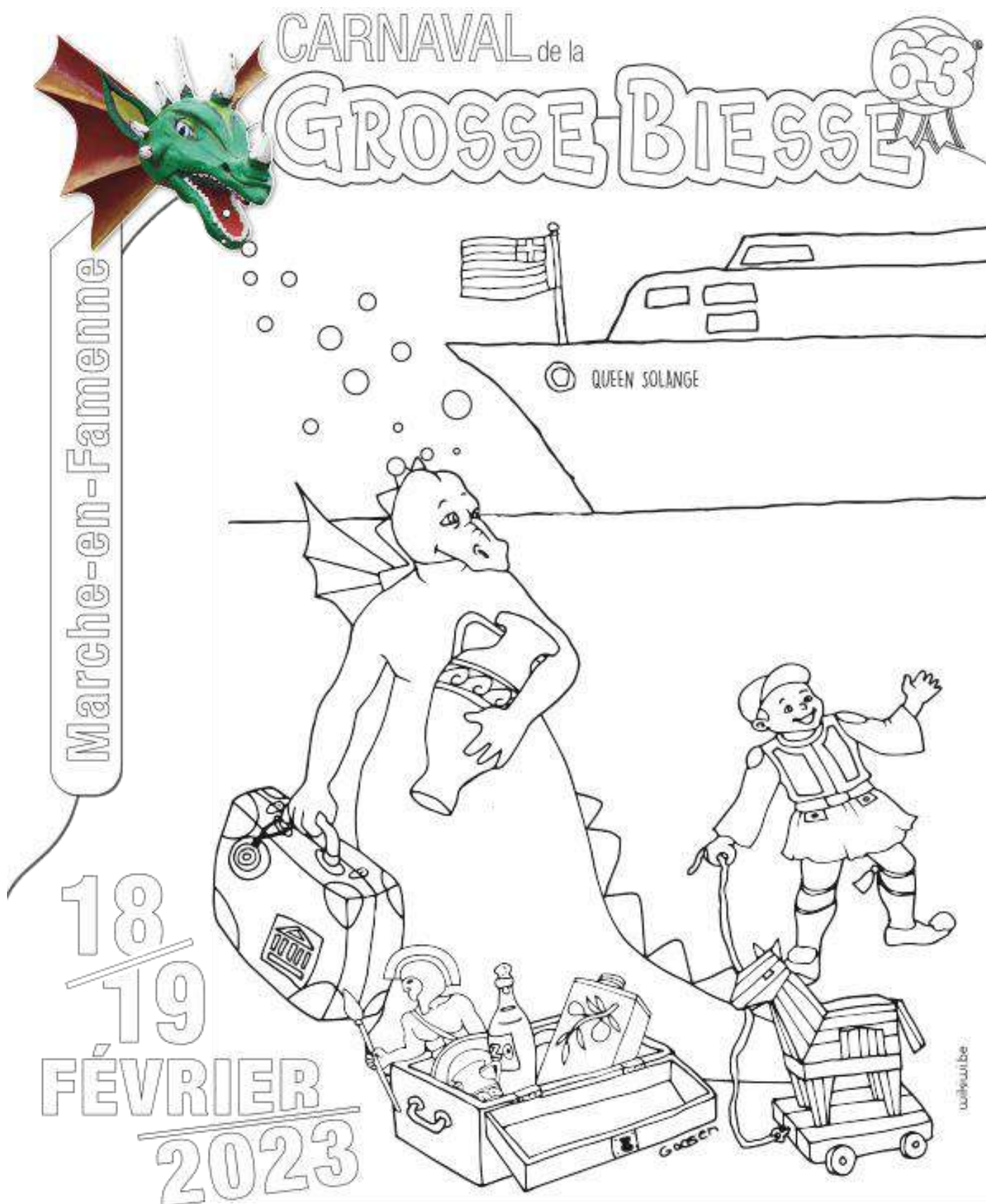


A imprimer pour 3 élèves



Concours dessin

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



Dépose ton coloriage au chapiteau le samedi 18 février :

14h

Animation pour les enfants

Place de l'Étang · Chapiteau · GRATUIT

Ton nom & prénom :