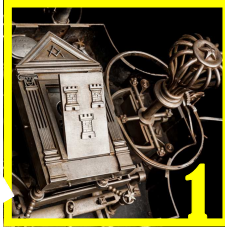
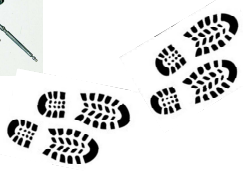
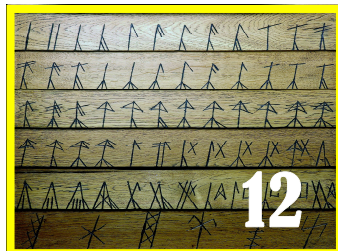
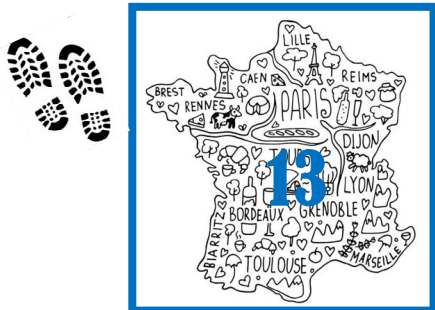


C'est parti...



Jeu du Cygne



Règles du jeu

Pour jouer au jeu du Cygne, il faut :

- ☆ Imprimer le plateau du jeu
- ☆ Des pions (un par joueur)
- ☆ Un dé

Commencer une partie du jeu du Cygne :

- ☆ C'est le joueur le plus jeune qui commence à lancer le dé.
- ☆ Il avance son pion selon le chiffre obtenu sur le dé et respecte les indications données à chaque case (sur les fiches jointes).
- ☆ C'est ensuite au tour du joueur suivant (selon le sens des aiguilles d'une montre).

Celui qui arrivera le premier sur la case du Cygne « Arrivée » sera le gagnant.

Les cases



La case 4 : la grille de parc a demandé 14 ans de travail à celui qui l'a fabriqué. Comme lui, sois patient et **passe un tour.**



La case 8 : c'est le ravitaillement.
Fais une pause et passe ton tour deux fois.



La case 10 :
Pas de chance, tu es tombé dans une sorcière !
Recule de 5 cases.



La case 13 : Le Tour de France, c'est le voyage que les jeunes font pour devenir compagnon. Celui qui arrive à cette case peut directement continuer son voyage en voiture et aller à la case 15.



La case 3 : Oh, le joli nénuphar ! C'est la fleur préférée des grenouilles. Dans le musée, il s'agit d'un chef d'œuvre de maroquinier. Mais connais-tu l'histoire de la grenouille de Narbonne ?

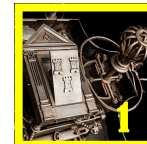
Retrouve cette histoire racontée dans un kamishibai sur le site du musée.



La case 6 : voici l'avion de Blériot, il a été fabriqué par un plombier. Grâce à lui, **tu peux t'envoler jusqu'à la case 11.**



La case 9 : les sabots enchaînés de Marcelin Gautier, celui qui arrive à la case 9 devra retourner à la case 1 (La serrure à pièges d'Émile Ottia)



La case 11 : La cayenne, c'est le lieu où sont hébergés les jeunes qui souhaite devenir compagnon pendant leur Tour de France. À partir de cette case, il n'y a plus de piège.



La case 16 : Tu es presque arrivé. Tu découvres le métier de pâtissier. Pour arriver sur la case « Arrivée », tu dois maintenant faire avec le dé, le chiffre 1, à chaque fois que ce sera ton tour, sinon tu restes ici.