

## 6 EMPEREURS ET IMPÉRATRICE

Tu te trouves au centre de la « salle des Empereurs ». Où est la statue de l'impératrice ? Je dois prendre le chemin qui est à sa droite sans m'égarer.

*Aide-moi à la retrouver et entoure-la sur ton papier.*



## 7 LA MAISON DES BOIS

Mais à quoi servait cette drôle de maison que j'aperçois et quel est son nom ?

*Soulève le bon clapet et tu auras la réponse.*

Réponse : LE \_ \_ \_ \_ \_



*Allez, poursuis ton chemin... puis plus loin tourne à gauche.*

*Te voilà sur l'allée du Bout du Monde.*

*Aide-moi à trouver les kangourous.*

*Nous devons y passer.*

## 10 LA CHAPELLE

Tu arrives devant la chapelle. Fais le tour pour trouver son nom.

Réponse : LA CHAPELLE...

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## ARRIVÉE

Je m'en souviens maintenant... Mon propriétaire m'avait dit de le retrouver près du hameau.

Je le vois, entre sa mère et son frère ! Tu le vois aussi ? Ils posent devant un jeu où tu peux te perdre... Lequel ?

*Soulève le clapet pour trouver la réponse.*

3									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 8

Observe bien autour de toi. Attention, il peut y avoir de drôles d'animaux...

## 9

### LA PELOUSE DU PRINCE-HENRI

Le duc va m'attendre un peu mais je veux dire bonjour aux animaux. Mais quel est l'intrus parmi ces 5 animaux ?



Réponse : LE

2					
---	--	--	--	--	--



*Au revoir, et un grand merci pour ton aide !*

Bonjour !

Je suis la jument du duc d'Aumale. Je dois retrouver mon cavalier... Heureusement que tu es là pour m'aider ! Suis les étapes sur le plan pour le rejoindre et certaines énigmes te permettront de découvrir mon nom.

## DÉPART

*Va vite au pied de la statue équestre du connétable Anne de Montmorency, point de départ du jeu de piste, et regarde vers les bois. Tu vois les vases en pierre ? C'est par là !*



## 1 DE DRÔLES DE MONTURES

À l'aide des 3 rouleaux, retrouve qui est sur mon dos !

Réponse : L' 

	6	
--	---	--

*Et maintenant, poursuis ton chemin...*

## 2 LE JEU DE L'OIE

Tu vas bientôt arriver près du jeu de l'oie, un jeu géant construit il y a fort longtemps. Ne te trompe pas d'allée... les balises vont t'aider. Entoure les deux symboles que tu vois sur le petit chemin.



~~K HAUT~~



## 3 LES CASES DU JEU DE L'OIE

Regarde, tu vois cette drôle de construction entourée de branchages ? De quelle case du jeu de l'oie s'agit-il ?

Réponse :

LE 

				7		
--	--	--	--	---	--	--

*Nous sommes maintenant dans l'allée du Hameau.*

## 4 AU BOUT DE LA LORGETTE

Vite, je crois qu'il y a une longue-vue qui va me permettre de voir où je vais...

*Complète cette phrase avec le nom de l'animal que tu observeras.*

Galopons vers la salle du

		5				
--	--	---	--	--	--	--

## 5 LA CHASSE

*Trouve la 1<sup>ère</sup> lettre de mon nom cachée dans ce tableau :*

1
---

Regarde bien avant de traverser, la chasse à courre approche. Est-ce que j'essaye de les rejoindre ? Mais mon cavalier m'attend et je dois absolument me rendre dans la salle des Empereurs...



Je suis la jument du duc d'Aumale !

Mais connais-tu mon nom ?  
 Pour le savoir reporte dans cette grille les lettres des cases vertes que tu auras trouvées dans les réponses de 7 étapes :

Je m'appelle

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---



Conception: CBCX17 / Nelly Le Mée - Graphisme: www.lapetiteboite-communication.fr / Illustrations: G. Lerauvillais

Solutions des énigmes : 1 : Oie ; 2 : Lote et le puits ; 3 : Cabaret (K - Bas - Rate) ; 4 : Sanglier ; 5 : P ; 6 : Il ; 7 : Pas de tir ; 9 : Léopard ; 10 : Saint-Jean ; Arrivée : Labrymthe. La jument s'appelle Bélagie.

DOMAINE DE CHANTILLY

Le duc d'Aumale m'a donné comme consigne de suivre le chemin dessiné sur le plan ainsi que les balises... sans m'écarter des allées, et des allées il y en a beaucoup !

