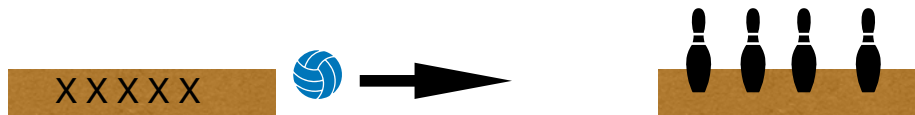


2) Debout sur les bancs, face à face, se faire une passe et aller à la queue-leu-leu à l'autre banc.

3) Depuis un banc, faire tomber les quilles. Elles doivent tomber dans l'ordre (d'abord la 1, puis la 2 etc...). Si la 4 tombe avant la 3, elle doit être relevée.



LE JEU

- 1) Faire tomber toutes les quilles (=ouvrir le chemin dans la forêt).
- 2) Ramasser une quille chacun et l'amener dans le cerceau près du château (=ramasser le bois et le mettre dans la cheminée). Les quilles doivent être debout.
- 3) Le M désigne un E pour aller dans le château où une carte l'attend.
- 4) Estafette : par 2, A dans un cerceau, B à l'extérieur (=un cheval et son prince ou princesse), prennent une carte et vont la montrer à l'endormi dans le château. Si les 2 cartes sont identiques, l'endormi est réveillé et le jeu est gagné.
Si les cartes ne correspondent pas, un autre duo tente sa chance.